128 ESTRATÉGIAS
AÇÃO GAMES
EDITORA AZUL
3451 - Ed. 6 - Cr$ 1.400,00
OS HERÓIS DOS QUADRINHOS ARRASAM NOS VIDEOGAMES
LANÇAMENTOS
★ STREETS OF RAGE
★ DECAPATTACK
★ TWIN COBRA
★ CRACK DOWN
★ FLICKY (Mega)
★ ULTIMA 4
★ Y'S
★ LINE OF FIRE
★ MASTER CHESS (Master)
TOE JAM & EARL
O GAME FUNK DO MEGA
SUPER NINTENDO
TOTAL
COMO É O 16 BITS DOS AMERICANOS
AÇÃO GAMES
CLUBE
CADERNO DE CLASSIFICADOS E SERVIÇOS

Master S

MAIS UM JOGO INCLUIDO
PROMOÇÃO
Jogos de Verão®

JÁ VEM COM O JOGO ALEX KIDD
COM O CARTUCHO JOGOS D

Aproveite que agora o Master System® II vem com o
Compre logo o seu que esta

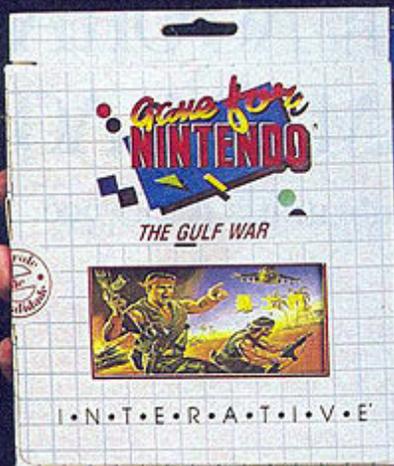
*Acompanha 1 joystick.

ystem® II.*

NA MEMÓRIA E AGORA TAMBÉM
E VERÃO NA EMBALAGEM.

cartucho Jogos de Verão totalmente grátis para você.
promoção é por tempo limitado.

*OS ÓCULOS 3-D E A PISTOLA LIGHT PHASER SÃO COMPATÍVEIS COM O MASTER SYSTEM II E VENDIDOS SEPARADAMENTE.

Garoto esperto sabe disso:
Game Boy* e Case Boy® foram feitos um para o outro.
Chegou agora o CASE BOY®, estojo de plástico injetado, que facilita o transporte, protege contra riscos, impacto e sujeira o Game Boy*, sem limitar os recursos do seu video game portátil. Seja o primeiro da turma a ter o CASE BOY®. Seus amigos vão babar de inveja!! CASE BOY® o estojo do Game Boy*.
À venda nos grandes magazines e lojas especializadas.
VENDAS NO ATACADO:
Tel: (011) 277-8091
CASE BOY
Chips do Brasil
Nintendo GAME BOY
A palavra do campeão:
Eu jogo com cartuchos INTERATIVE®, SACOU!!
Ivan Luis de Oliveira (Lobão), responsável pelas dicas de jogos da Dimensão Video e colaborador de revistas e jornais especializados, recordista em mais de 150 jogos.
Você também pode ser fera no video game, igualzinho ao campeão Lobão. Os cartuchos INTERATIVE® tem sempre os lançamentos mais quentes e os jogos mais animados, prá você curtir numa boa.
CARTUCHOS INTERATIVE®:
PRÁ VOCÊ DETONAR!!
Game for NINTENDO
THE GULF WAR
I·N·T·E·R·A·T·I·V·E
Chips do Brasil
IND. IMP. EXP. REPRES. LTDA.
© GAME BOY* E MARCA REGISTRADA NINTENDO* CORP. USA
NINTENDO* MARCA REGISTRADA DA NINTENDO* CORP. USA

SUPER NINTENDO
Conheça o novo videogame dos americanos e seus incríveis jogos
pág. 18

HERÓIS
Batman, Homem-Aranha e Rocketeer são três personagens dos quadrinhos que estão arrasando nos games
pág. 28

TOE JAM & EARL
Você vai curtir este game cheio de balanço da Sega e outros nove lançamentos para Mega e Master
pág. 32

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO

REGULAR

BOM

ÓTIMO

AÇÃO GAMES

START

Ligadona em tudo o que acontece no mundo dos jogos eletrônicos, AÇÃO GAMES traz pra você as informações mais quentes sobre o Super Nintendo — o videogame de 16 bits lançado há pouco nos Estados Unidos. Achamos importante que nossos leitores fiquem por dentro do que está rolando lá fora, pois mais cedo ou mais tarde esses fatos acabam acontecendo também por aqui. Um bom exemplo disso é que o portátil Game Boy está finalmente sendo trazido ao país pela C. Itoh, a representante da Nintendo no Brasil. Aos poucos, o gamemaníaco brasileiro está recebendo a atenção que merece e tendo acesso ao que de melhor existe no exterior. Até que enfim se lembraram da gente...

Ação Games Clube
Procure nas páginas centrais da revista as novas ofertas dos classificados, dicas de locadoras e clubinhos

shopping VIDEO
LIGUE JÁ
PABX (021) 390-7100
(ATENDIMENTO 24 HORAS)
DDG (DDD GRÁTIS)
(021) 800-9102
FAX (021) 359-7631
• ATENDIMENTO 24 HORAS
• ENTREGAMOS EM TODO O BRASIL COM SEDEX GRÁTIS
• ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO PELO TELEFONE
• VIDEOGAMES - CARTUCHOS
• PISTOLAS - ACESSÓRIOS
• ESTOJOS - EXPOSITORES
PEDIDO MÍNIMO Cr$ 40.000, SEDEX GRÁTIS P/ COMPRAS SUPERIORES A Cr$ 160.000,
GRÁTIS ESTOJO COM FOTO
CADA Cr$ 24,900
Cr$ 33.900 GRÁTIS ESTOJO C/ FOTO
UM COUPON PARA VOCÊ OUTRO PARA SEU AMIGO ENVIE HOJE MESMO.
SIM - Desejo que enviem os produtos abaixo relacionados e autorizo o débito na conta corrente do meu Cartão de Crédito. Estou ciente que para pedido inferior a 05 títulos será acrescida as despesas postais de acordo com tabela da E.C.T.
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Nome do Cartão:
Validade Até: Mês: Ano:
Titular do Cartão: Nome:
DDD: Fone: Valor:
Assinatura
Remeter p/ Est. do Portela, 99-310 - Madureira - RJ - CEP 21351
PRONTA ENTREGA RIO I
R. São Francisco Xavier, 378 - A • Tijuca • CEP: 20550 • Rio de Janeiro - RJ
PABX (021) 284-1622 — 284-9500 • FAX (021) 264-2698
PRONTA ENTREGA RIO II
Estrada do Portela, 99/310 • Madureira • CEP: 21351 • Rio de Janeiro - RJ
Tels.: (021) 350-4966 — 390-2573 • FAX (021) 359-7631

decemos as dicas e responderemos suas dúvidas sobre jogos na próxima edição.

PC

Sou usuário de microcomputador PC e estou interessado nos jogos da Brasoft. Gostaria de saber sobre catálogos de produtos e preços. Os games são em disquetes?

LEONARDO DA SILVA DOS SANTOS
Rio de Janeiro, RJ

Os games da Brasoft são comercializados na forma de disquetes de 5 1/4 polegadas, Léo. Agora, para obter catálogo de produtos e preços atualizados, o melhor é pedir estas informações diretamente à Brasoft, que fica na Avenida Paulista, 171, 12.º andar, CEP 01311. Você também pode procurar uma revenda autorizada em sua cidade. Anote aí: Só Software, Praia do Botafogo, 228, loja 12, fone 552-2991.

BRONCA

Comprei a AÇÃO GAMES número 2 e não encontrei os adesivos que, conforme o anúncio da TV, vinham junto com a revista. Reclamei com o dono da banca e ele disse que não tinha culpa. Não vou exigir nada da revista, até porque gosto muito dela, mas acho bom avisá-los para que isso não ocorra com outra pessoa.

MARCELO SILVEIRA CHAVES
Belo Horizonte, MG

Desculpe-nos pelo inconveniente, Marcelo. A tiragem da edição número 2 foi de quase 200 mil exemplares, e no meio de tantas revistas é comum que uma ou outra tenha algum defeito. Nestes casos, você tem todo o direito de pedir ao dono da banca para trocar a revista — ele não pode se recusar a fazer isto. Muito obrigado pelo toque e escreva-nos sempre que quiser, tá?

TARTARUGAS NINJA

Na edição número 1 de AÇÃO GAMES saíram uns códigos para ganhar mais vidas que eu não consegui fazer. Usei a seqüência de comandos em todos os lugares do jogo.

JORGE AUGUSTO SAAB
São Paulo, SP

Você tem que seguir as instruções direitinho, Jorge, senão a dica não funciona mesmo. Na revista diz para fazer o truque durante a tela de apresentação, que é aquela em que aparece o nome do jogo. Como esta tela fica no ar por poucos segundos, você precisa decorar a seqüência de comandos e ser capaz de fazê-la neste curto intervalo de tempo. Tentar repetir a dica em outra tela não iria mesmo adiantar. Note também que aquela superestratégia foi feita com um cartucho de padrão japonês, conforme destacamos. Os códigos, portanto, só funcionam com games deste padrão.

TROCA DE CANAIS

Mudar de canal enquanto se está jogando danifica o videogame? Vocês poderiam me mandar um catálogo com os jogos do Genesis nos Estados Unidos?

FÉLIX GARCIA LOPES JR
Araruama, RJ

Fique sossegado, Félix: a troca de canais não danifica nem o videogame nem a TV. Só não se esqueça de desligar o console para assistir à novela das oito — afinal, seu pai não é sócio da Light. Infelizmente não temos o catálogo de jogos para o Genesis, mas você pode tentar pedi-lo direto à Sega of America — Forbes BLVD, SO, San Francisco, CA94080. Agradecemos as dicas e responderemos suas dúvidas sobre jogos na próxima edição.

SHINOBI

Peguei meu jogo *The Revenge of Shinobi*, do Mega Drive, coloquei-o no console e liguei. Em seguida tirei o cartucho sem desligar o aparelho, pus em seu lugar o game *Altered Beast* e apertei o Reset. Em vez de *Revenge of Shinobi*, apareceu o nome Super Shinobi. Vocês poderiam me contar o que aconteceu?

EDUARDO BOVO
Araras, SP

Com esse procedimento, você fez com que seu Mega Drive se comportasse como se estivesse com dois cartuchos encaixados ao mesmo tempo. Houve um cruzamento de informações que provocou o surgimento do nome Super Shinobi, que é como o game se chama no Japão. Apesar da diferença de nome, os dois jogos são iguaizinhos, não havendo assim nenhuma alteração no comportamento do jogo em termos de grau de dificuldade, número de vidas, poderes especiais etc... Circula por aí uma série de truques desse tipo, mas temos advertido nossos leitores de que esse papo de trocar cartucho com o console ligado pode danificar o aparelho. Você teve sorte por não ter acontecido nada de errado, mas lembre-se do risco que poderá estar correndo da próxima vez.

FALHOU

Tenho um videogame VG 9000 (CCE) e um cartucho *Double Dragon 3*. Às vezes estou jogando este game e, de repente, ele se comporta como se estivesse em Pause. O problema é que esse Pause não tem volta. Será que o problema é falta de compatibilidade do console com o cartucho ou defeito?

ROGÉRIO HAYAMA
São Paulo, SP

Este problema que você nos descreveu é conhecido como tilt — uma parada repentina no funcionamento do game que só volta ao normal quando pressionado o botão Reset. As causas do tilt são várias: sujeira no encaixe do cartucho ou do console, cartucho mal colocado ou, o que é mais comum, com defeito. Experimente limpar seu cartucho com produtos apropriados (que você pode encontrar em locadoras) e checar se ele está encaixando bem no seu aparelho. Se nada disso funcionar, leve o cartucho até o

lugar onde comprou e peça para fazer uma troca, pois provavelmente ele estará com defeito.

TOP GAME

Pretendo comprar um videogame Top Game, da CCE, e gostaria de saber com quais cartuchos ele é compatível. A imagem e o som desse console são da mesma qualidade apresentada pelos outros?

WELLINGTON SANTOS
Mogi Guaçu, SP

Existem dois modelos de Top Game. O mais antigo é compatível com o padrão Nintendo japonês, enquanto o mais recente tem um duplo sistema de encaixe que permite o uso de cartuchos no formato japonês ou americano, sem a necessidade de adaptadores. Aconselhamos você a comprar este último modelo, pois, além de utilizar todos os cartuchos padrão Nintendo disponíveis — os originais americanos, japoneses, os da Gradiente, Super Charger, Dynacom, Milmar etc. —, este console saiu com joysticks melhores que os da primeira versão. Quanto ao padrão gráfico e sonoro, este videogame apresenta a mesma qualidade dos outros que seguem o padrão Nintendo.

LEITOR DO JAPÃO

Um mês depois de ter comprado a AÇÃO GAMES número 1, vim para o Japão estudar. Escrevo para saber se a revista continua sendo publicada, e nesse caso pedir um assinatura. Tenho um Super Famicom com nove jogos — *Super Mario 4*, *Final Fight* e *F-Zero* são alguns deles. Será que quando eu voltar para o Brasil as imagens do meu videogame vão aparecer em preto-e-branco na TV?

PAULO KAMAKURA
Tochigui-Ken Makashi Tamachi, Japão

A chegada de sua carta à redação foi muito comemorada, Paulo. Afinal, você é o primeiro leitor internacional (chique, não?) que nos escreve. Estamos honrados. Enviamos pelo correio os números da AÇÃO GAMES que você não chegou a conhecer — saíram mais três depois que você foi embora. Enquanto não providenciamos o esquema de vendas por assinatura, mandaremos revistas todo mês para aí, OK? Todas as informações que você pediu e que temos condições de dar estão nelas. Respondendo à sua pergunta, o Super Famicom precisará realmente de uma transcodificação para ser usado no Brasil. É que o sistema de cores utilizado pelos aparelhos japoneses é o NTSC (assim como nos Estados Unidos), enquanto os brasileiros utilizam o sistema Pal-M. Assim, são três as suas opções: comprar uma televisão que já trabalha com os dois sistemas, comprar um aparelho transcodificador para ligar ao videogame e à televisão ou mandar transcodificar o próprio videogame. Escreva sempre para contar as novidades do Japão: adoraremos receber suas cartas. Até a próxima!

COMPATIBILIDADE

Gostaria de saber se o cartucho *Kung Fu*, do console Dynavision II, é o mesmo que *Kung Fu Master*. E o *Super Mario 2*, é a mesma coisa que o *Super Mario Bros 2*? Qual é o nome do adaptador de cartuchos do Master para o Mega Drive? O Mega tem pistola e óculos?

ALESSANDRO DOS SANTOS SABINO
Guarujá, SP

O game Kung Fu é igual ao Year Kung Fu do MSX, enquanto o Kung Fu Master baseia-se num jogo feito para fliperama. Os dois, portanto, são diferentes. Já os games do Super Mario que você mencionou são iguais, sim. O nome do adaptador de fitas do Master para o Mega é Power Base Converter. O videogame de 16 bits da Sega não tem óculos nem pistola, mas você poderá usar estes acessórios do Master System quando estiver jogando com o Mega e seu adaptador.

CATÁLOGOS

Gostaria de obter uma relação de cartuchos, catálogos, propagandas ou mesmo dicas para Mega Drive. Tenho um conhecido que vai viajar e pode me trazer jogos do exterior, e gostaria de saber o que pedir.
ALEXANDER DAL TORNO
Cachoeiro do Sul, RS

A melhor maneira de obter catálogos de jogos e dicas atualizadas para Mega Drive com regularidade é associar-se ao Mega Clube, um serviço que a Tec Toy oferece aos proprietários de seus videogames. O clube envia jornaizinhos a todos os associados e dá dicas de jogos por telefone. Esta é a melhor solução que podemos indicar até criarmos o nosso próprio sistema de correspondência regular com os leitores. Agora, se você quiser boas sugestões de games para comprar no exterior basta consultar nossa seção de lançamentos internacionais, que sempre traz novidades para o Mega Drive. O endereço do Mega Clube é av. Ermano Marchetti, 576 — CEP 05038, SP.

PIRATARIA

O que devemos fazer quando compramos ou alugamos um cartucho pirata?
LUIS ROGERIO M. DA SILVA
BRUNO DA SILVA MACHADO
Salvador, BA

Não se preocupem, garotos, pois cartucho pirata é o que mais existe atualmente no Brasil — particularmente os do sistema Nintendo. Todo cartucho de videogame produzido e comercializado sem a licença dos fabricantes é considerado pirata. O consumidor não tem nenhuma culpa disso, mas deve estar esperto para os inconvenientes dos games piratas — é que muitos deles são diferentes dos originais, não vêm com manual ou apresentam defeitos de fabricação. Com a vinda da Nintendo para o Brasil, que deve acontecer até o final do ano, é provável que os games piratas desapareçam do mercado.

PIT FIGHTER

Existe o jogo *Pit Fighter* para Mega Drive? Suas características seriam iguais às do fliperama?
GUILHERME AUGUSTO MARTINS
São Paulo, SP

Existe, sim, Guilherme, e o game é idêntico à versão do fliperama. Por enquanto está disponível apenas no exterior.

Cartas para **Ação Games** *— Caixa Postal 66254, CEP 05749, SP. Diga o que você mais curte, o que pode ser melhorado ou quais matérias gostaria de ver nas próximas edições. A revista reserva-se o direito de resumir as cartas por motivos técnicos de edição.*

MEGA MAN 3 (Nintendo)

Quem são os personagens que ficam aparecendo na parte de baixo da tela, quando o jogo termina? De quem é o rosto para onde Mega Man fica olhando depois?
BERNARDO B. DE LIMA
São Luís, MA

As carinhas que aparecem na seqüência final do jogo são as de alguns inimigos que Mega Man enfrenta no jogo: Iceman, Bombman, Fireman, Cutman, Gutsman e Elecman. A garota que aparece chama-se Roll e é a empregada-robô do Mega Man. Por último, o rosto misterioso que o herói fica olhando no final é seu irmão — um outro robô muito parecido com o Mega Man criado pelo Dr. Light, mas que não deu certo.

Gostaria de saber de algum truque para derrotar o Dr. Willy na parte em que ele vira ET. Já sei que é preciso usar a arma do Bubble Man, mas e depois?
FERNANDO ANTONELLI
Guaíra, SP

Você escolheu corretamente a arma, Fernando: Bubble Gun é a única que faz efeito. Ao enfrentar o Dr. Willy, afasta-se quando ele estiver em cima e aproxime-se quando ele chegar próximo ao chão. Nesse momento, chegue perto e atire duas bolhas. Repita a operação até detonar com o velhinho.

EXCITE BIKE (Nintendo)

Para que servem as funções Save e Load, que aparecem neste jogo?
JONAS ROBERTO BRUM
Novo Hamburgo, RS

Você já deve saber que Excite Bike *é um jogo que possibilita ao jogador desenhar sua própria pista de corrida, usando para isso a função Edit. O Save serve para gravar o traçado que você definiu — desta forma, ele poderá ser usado sempre que se quiser, mesmo que o videogame seja desligado. Já para usar esta pista que ficou gravada, basta acionar a função Load.*

MICKEY MOUSE (Mega)

Comprei recentemente os jogos *D.J. Boy, Dick Tracy, Thunder Force 3* e *Mickey Mouse*. Vocês teriam dicas para estes jogos?
PETER MAX FINZSCH
São Leopoldo, RS

Com exceção do Mickey Mouse, *todos os demais jogos ainda não foram lançados no Brasil e por isso nossos pilotos não os conhecem bem, Peter. Há porém uma diquinha do* Thunder Force 3 *que demos para a carta da Vanessa, nesta mesma seção. Bem vamos então ao* Mickey Mouse: *seu maior desafio será enfrentar a bruxa Mizrabel e para isso é preciso cercá-la com a bolha da Minie. A bruxa desaparece e surge novamente em um lugar diferente, e você precisa ficar muito esperto para que ela não o pegue. No momento em que Mizrabel aparecer abaixo de você, espere que ela atire suas mágicas e então caia de bumbum na cabeça dela. Repita a operação várias vezes.*

TARTARUGAS NINJA 1 (Nintendo)

Vocês conhecem algum truque para obter vidas extras ou energia infinita nos jogos *Tartarugas 1* e *Ninja Gaiden 2*?
FABIO ROMEU
Brasília, DF

O Ninja Gaiden 2, *infelizmente, não tem nenhum macete deste tipo — você vai ter que ganhar mesmo na raça. Para o* Tartarugas 1 *existe apenas seleção de estágio para ajudá-lo a chegar mais rapidamente ao final do jogo. Para consegui-la, aperte o botão Select durante a tela de apresentação. A dica funciona com cartuchos padrao japonês.*

DOUBLE DRAGON (Master)

Qual é a dica para fazer um placar de 9 999 990 neste jogo? Eu já cheguei ao final dele várias vezes, já salvei a mocinha, fiz tudo que é possível, mas nem cheguei perto desse recorde.
MÁRCIO ARAÚJO DE SÁ RIBEIRO
Curitiba, PR

Não fique tão inconformado, Márcio, pois a manha para conseguir tantos pontos pode ser apenas a paciência. Como não existe fase secreta ou qualquer outro truque milagroso, faça o seguinte: selecione o modo dois jogadores e faça um descer porrada no outro. Colocando fita crepe no controle 2, de forma que o botão 1 e o lado esquerdo do Direcional fiquem permanentemente apertados, você só precisa socar o outro personagem no canto esquerdo da tela e mais nada. Depois de muita pancada, seu placar chegará e este incrível recorde.

SPACE HARRIER 3D/ AFTER BURNER (Master)

Tem Continue ou seleção de fases no *Space Harrier*? Por que o truque para dar Continue no *After Burner*, apertando Pause 100 vezes, não funciona conosco?
EQUIPE GAMES LAGES
Lages, SC

O game *Space Harrier 3D* não tem seleção de fases, mas para conseguir o Continue basta apertar os botoés 2, 1, 2, 1 e 1, nesta ordem, quando aparecer a mensagem Game Over. Quanto ao truque do *After Burner*, que publicamos em edições passadas, não só vocês como também outros leitores queixaram-se dessa dica — que está em revistas americanas e no próprio arquivo da Tec Toy. Em todo o caso, aí vai outra para substituí-la: para obter o Continue, aperte simultaneamente os botões Direcional para cima, 1 e 2, quando surge o Game Over. Quanto à dica que vocês pediram em sua carta para o Fantasy Star, responderemos na próxima edição, pois nesta aqui faltou espaço, tá?

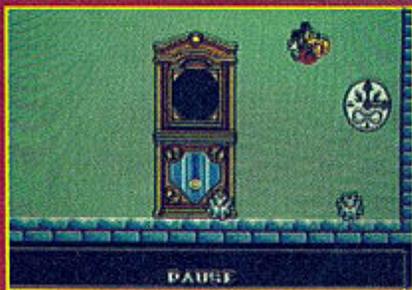
CHOPFLITER (Master)

Tem algum truque para me ajudar a passar da terceira fase neste jogo?
FABIAN DE AZEVEDO
Jacareí, SP

Chopfliter *é um game que requer pura habilidade manual, Fabian, e o único jeito de prosseguir é treinar bastante. Enquanto você tenta, é possível dar pelo menos uma espiada nos estágios seguintes através da seleção de fases. Anote aí: durante a tela de apresentação, antes que o primeiro helicóptero comece a atirar, use a seqüência de comandos para cima, para baixo, esquerda, direita e botão 1. Aí surge uma outra tela com outro helicóptero, você usa a seqüência para cima, direita, para baixo, esquerda e botão 1. Aparece aí uma tela preta para você fazer a seleção de fase.*

THUNDER FORCE 2 E 3 (Mega)

Gostaria que vocês me ajudassem nos seguintes jogos: *Super Shinobi, Alex Kidd in Enchanted Castle, Sonic* e *Thunder Force* 2 e 3. Existem segredos, passagens secretas ou algo mais?
VANESSA M. MARTINS
Santos, SP

Os games do Shinobi e do Alex Kidd já foram temas de superestratégias em edições passadas, Vanessa (números 1 e 3, respectivamente), bastando você consultá-las para saber um montão de truques. Sonic. The Hedgehog, *como já deve ter percebido, é justamente o tema da superestratégia de Mega Drive desta edição — que sorte, heim? Já para o* Thunder Force 2, *a manha é apertar os botões A e B durante a tela de apresentação, uma ou duas vezes, e em seguida o Start: com isso você irá para uma tela de seleção de fases. Para o* Thunder Force 3, *experimente esta dica enviada pelo leitor Marcos Augusto Riemer Barbosa, de Paranavaí (Paraná): a qualquer momento é possível recarregar todas as armas de sua nave, bastando pausar o jogo e dar seqüência de comandos Direcional para cima dez vezes, B, Direcional para baixo duas vezes, B seis vezes, A e Start.*

MICKEY MOUSE (Master)

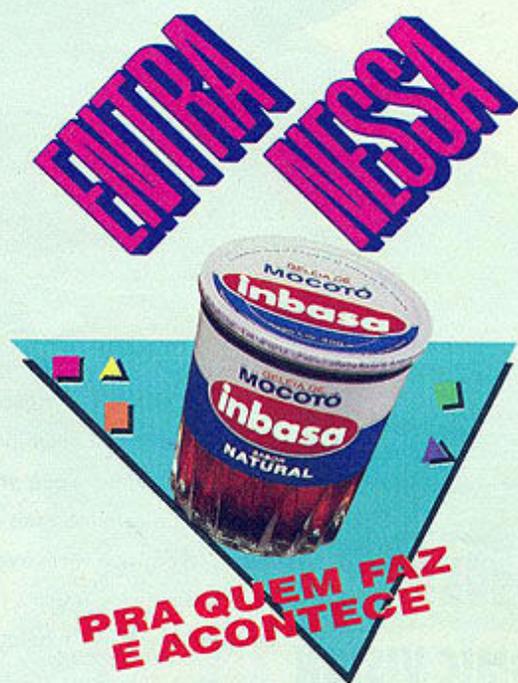
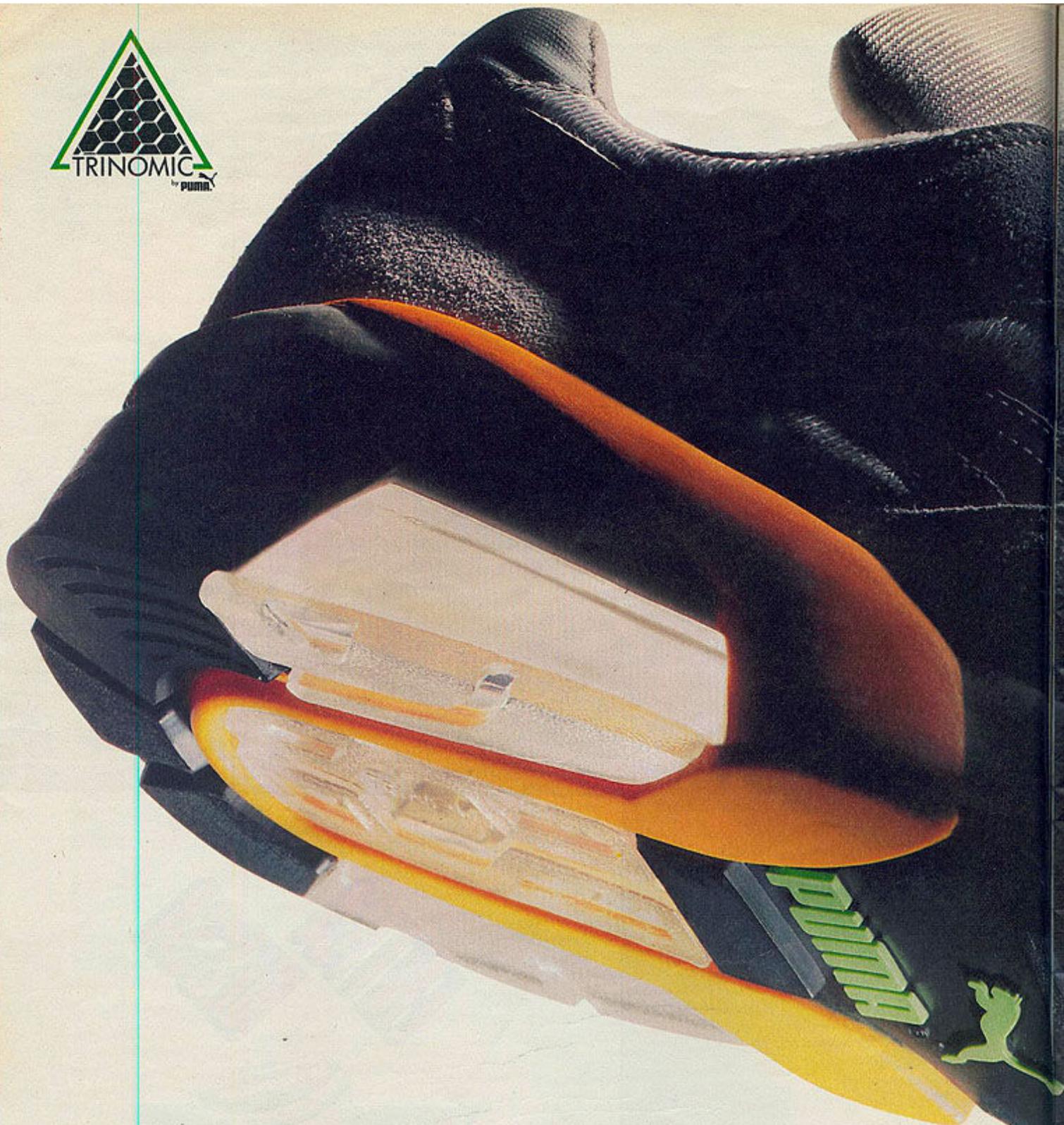
Como fazer para vencer o relógio?
FABIO BENIDES
Novo Hamburgo, RS

Você tem que fazer o Mickey cair sentado no mostrador do relógio, que se solta e fica zanzando. Fique sacando o padrão de movimento dele e ataque quando der uma brecha.

BATMAN (Nintendo)

Gostaria de alguma dica que me ajudasse a passar da fase 3-1 e para chegar ao final do jogo, pois acho *Batman* muito difícil.
RODRIGO FERRACINI
Londrina, PR

Batman *é um jogo para calejar os dedos, e chegar ao seu final depende muito de habilidade manual. Para passar pela fase 3-1, não há nenhum truque específico. Talvez a solução para o seu caso seja pular este estágio através da seleção de fases, que você obtém apertando esta seqüência durante a tela de apresentação:*
A, B, B e mais quatro vezes o A: você vai para a fase 4.
A, B, B e mais 5 vezes o A: você vai para a fase 5 e assim sucessivamente para outros estágios.

PRECISA DE SOCORRO?
Mande uma carta para a redação de AÇÃO GAMES — Seção SOS GAMES, av. das Nações Unidas, 5777, 3.º andar, CEP 05479

TRINOMIC
by PUMA
PUMA
PUMA
TRINOMIC VISION
MACHTS MIT QUALITÄT
Trinomic Vision é o novo tênis da Puma. Ele foi feito exclusivamente pra quem pratica jogging. Por causa do seu sistema Trinomic, você vai ter mais estabilidade, mais flexibilidade e muito mais aderência ao solo na hora de decolar. Fora que, provavelmente, vai ter o tênis mais bonito da pista. A gente não vai pedir pra você ir voando comprar um. Mesmo porque você não vai conseguir voar com esse seu tênis aí. Mas bem que você podia vir correndo. Trinomic Vision vai ficar pouco tempo nas lojas.

QUEM DISSE QUE
O HOMEM
NÃO FOI FEITO
PARA VOAR?
W/Brasil

RANKING DOS GAMES NINTENDO NOS EUA

Pintando e bordando com Super Mário

Walkman, chaveirinhos, bonés, camisetas, chocolates e até telefones são alguns dos produtos com a cara do Super Mário nos Estados Unidos. Mas a forte presença do personagem não pára por aí. A Nintendo of America está lançando livrinhos (Adventure Books) com aventuras do herói bigodudo. Cada livro conta uma história diferente, e ainda tem quebra-cabeças e enigmas para os leitores resolverem. Se ainda não existia o "livrogame", acabam de inventar um.

Outros produtos recentes na prateleira do Super Mário são os programas de computador que desenham os personagens do Reino dos Cogumelos — incluindo Luigi, a princesa Toadstoll, as tartarugas e muitos outros. Com o software Super Mário Print World é possível fazer cartas, convites de aniversário, cartões e tudo mais que pintar na cabeça. O programa é comercializado nos EUA em versões compatíveis com o IBM-PC, Apple e Amiga.

Aí vem Barbie

Cada vez mais, o videogame deixa de ser coisa de Clube do Bolinha. As meninas vão largar as panelinhas e correr para os joysticks com *Barbie*, game que a Hi-Tech Expressions está lançando nos Estados Unidos para o sistema Nintendo de 8 bits. Barbie é convidada para um badaladíssimo baile a fantasia, mas (mulheres!) descobre que não tem roupa adequada. Como ela está a fim de ir translumbrante a este baile, sai à procura das peças e acessórios de que precisa em mundos mágicos. Programão para as garotas.

O que está rolando no Japão

■ Nosso correspondente no Japão, Angelo Ishi, dá as últimas notícias do que anda acontecendo na pátria dos videogames. *Ninja Gaiden 3*, da Techno, é atualmente o jogo mais badalado na categoria Famicom (o Nintendo de 8 bits). Neste episódio, o ninja Ryu é acusado de um crime que não cometeu e parte em busca de justiça. O restante da história você encontra nesta edição.

■ A moçada que curte o Super Famicom está às voltas com *Final Fantasy 4*, da Square. O jogo tem um pique de estratégia militar e visual chocante, onde o realismo é tanto que os garotos japoneses ficam vidrados nos (hum, hum) trajes íntimos da heroína Rosa. É mole?

■ Na categoria Game Boy está estourando *Dracula Dendetsu 2* (em português, a Lenda de Drácula), da Konami. Um jogo de terror e suspense que pode ser jogado na ordem de estágios que se quiser.

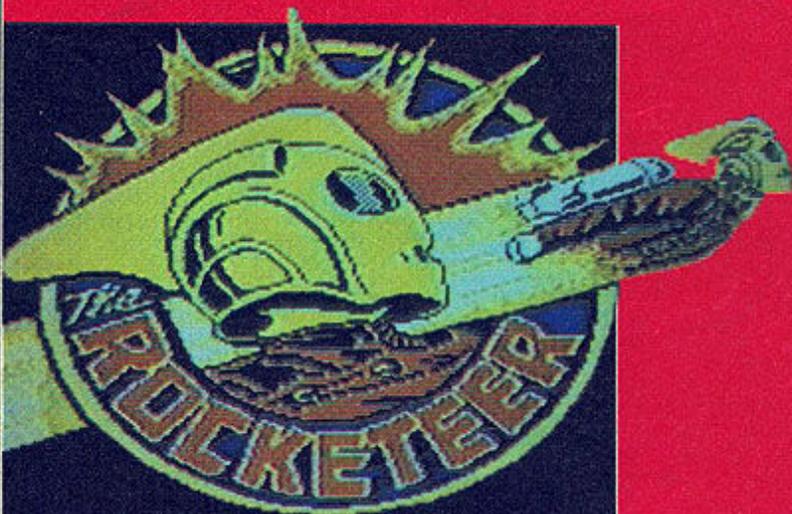
■ A galera do Mega Drive elege *Eirian Sutcomp* (Alien Storm) como "the best game" da temporada. Para salvar a cidade que foi assolada por aliens grotescos, o jogador deve escolher entre três "alien busters". Este game, que é da própria Sega, tem oito estágios.

■ Por enquanto é só, pessoal! Na próxima edição nosso correspondente volta com mais novidades.

Ligue-se no último levantamento sobre os games mais jogados nos Estados Unidos. Fonte: Revista Nintendo Power.

Posição	Game	Há quantos meses no ranking
1	Super Mario Bros. 3	22
2	Tartarugas Ninja 2	9
3	Mega Man 3	9
4	Final Fantasy	12
5	Dragon Warrior 2	8
6	Tetris	18
7	Crystalis	10
8	Bart Simpson vs. Space Mutants	4
9	Startropics	5
10	Doctor Mario	7

Duro de Matar, em breve na telinha

Quem se amarrou no filme *Duro de Matar*, com Bruce Willis, vai gostar de saber que esta superaventura terá em breve uma versão para videogame. Título para Nintendo 8 bits, *Die Hard* está sendo desenvolvido pela Activision com o uso de recursos de inteligência artificial — uma sofisticada linguagem de programação que faz os personagens do game ficarem mais espertos. Com ela, os inimigos reagem conforme as atitudes do jogador e complicam muito a sua vida. Vamos esperar seu lançamento nos States para conferir se este game é duro de matar mesmo.

Nova distribuidora esquenta o mercado

Se você está louco atrás de games como *Battletoads* e *Rocketeer*, anime-se: a Chips do Brasil, uma nova distribuidora de games padrão Nintendo, está importando games quentíssimos como estes e muitos outros. A linha de cartuchos comercializada pela empresa chama-se Interative, está disponível nos padrões 60 e 72 pinos e pode ser encontrada em lojas como Mesbla e Fotoptica. Agora, anote aí outros superlançamentos que a Chips está colocando no mercado brasileiro:

Hunting of the Red October, Super Dynamo, Kid Ikarus, Totally Rad, Astyanax, Scat, Robocop 2, Harlem Globetrotters, NY Yankers e *After Burner*, todos de grande sucesso nos EUA. Confira na próxima AÇÃO GAMES como são estes jogos.

Nintendo: mais 87 novos games até o final do ano

Durante a feira de eletrônica de consumo de Chicago (Consumers Electronics Show) em junho, nos EUA, a Nintendo e suas parceiras na produção de jogos mostraram nada menos que 87 novos títulos em lançamento até o final deste ano. Fique sabendo em primeira mão os melhores games que ainda vêm por aí.

Batman 2 — O Coringa não morreu e coloca novamente em perigo a paz de Gotham City.

Capitão Planeta — O herói do seriado para a TV envolve-se numa cruzada ecológica para salvar o planeta da poluição e desastres nucleares.

Contra Force — Terceiro capítulo da série *Contra* com gráficos, sons e pancadas mais chocantes do que nunca.

The Flash — O homem mais rápido do planeta cruza as telas dos videogames na interminável luta contra o crime.

Os Flintstones — Fred e Barney precisam salvar seus animais de estimação (Dino e Hoppy), que foram seqüestrados por um alien.

G.I. Joe — O General Hawk e seu esquadrão estão de volta para enfrentar o Comando Cobra em uma aventura de ação e estratégia.

Home Alone — Baseado no filme *Esqueceram de Mim* (título em português), este game narra as aventuras do garoto que foi esquecido em casa pelos pais e combate ladrões que querem fazer um assalto.

COMPACT DISC, O FUTURO DOS VIDEOGAMES

Os consoles de quarta geração, com 16 bits, ainda não são o limite da sofisticada indústria do videogame. Sega, Nintendo e NEC estão partindo firme para o próximo passo na evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: os sistemas em Compact Disc Laser.

Mega CD, a sensação do momento

A resposta da Sega para o lançamento do Super Famicom é a unidade de jogos em CD para o Mega Drive. O Mega CD, como foi batizado o aparelho, está sendo lançado no Japão neste final de ano, devendo chegar aos Estados Unidos na metade de 92. A intenção da Sega era arrasar, e ela realmente conseguiu. Desenvolveu um aparelho com a incrível velocidade de processamento de 12,5 MHz (mais que o triplo do Super Famicom), 6 Megabits de memória, capacidade para efeitos de imagem como rotação e zoom e oito canais de áudio. Com oito canais, os sons produzidos pelo videogame não ficam devendo nada aos dos fliperamas em termos de qualidade — as vezes, por exemplo, parecem reais.

Outra característica interessante do Mega CD é que ele também toca discos laser de áudio de três e cinco polegadas. É isso aí: nos intervalos entre os jogos, você pode ouvir aquele disco do Guns N'Roses na maior. Os primeiros jogos para ele são todos desconhecidos: um deles chama-se *RPG* e parece-se muito com *Fantasy Star*. Até o Natal, os japoneses esperam contar com pelo menos seis jogos ao todo. É isso é só o começo, pois 30 empresas já foram licenciadas pela Sega para produzir games para o Mega CD.

Ficha técnica: Mega CD
Processador - MC 68000
Efeitos especiais - Rotação e Zoom
Memória ROM - 1 Megabit Bios
Memória RAM - 6 Megabit
Velocidade - 12,5 MHz
Áudio - 8 canais PCM

Nintendo também quer ter um

Recentemente, a Nintendo assinou um acordo com a Philips para o desenvolvimento de um sistema de jogos em CD para o Super Famicom. Imagine se a grande Nintendo não iria entrar nessa também... Por enquanto, pouca coisa se pode adiantar sobre o projeto. Sabe-se apenas que a data de lançamento prevista no Japão é final do próximo ano. *Super Mario, Zelda* e *Donkey Kong* serão provavelmente seus primeiros jogos.

Cara nova para o PC Engine

Primeiro videogame a ganhar jogos em Compact Disc Laser, o PC Engine, da NEC, está sendo remodelado. Em sua nova versão, o videogame passa a se chamar PC Engine Duo e a vir com a unidade de leitura de CD embutida. Com isso, o console fica com duas entradas: uma para os cartuchos normais e outra para os CDs. E tem mais: para o cúmulo da sofisticação, o Duo tem uma televisão de cristal líquido de 5 polegadas com uma excelente resolução. Esses japoneses... Todas estas novidades, obviamente, estão sendo acompanhadas de melhorias técnicas no aparelho para deixá-lo mais poderoso. Assim, a memória interna do PC Engine está sendo ampliada de 64 kbits para 2 Megabits.

CD, até os arcades

É isso aí. A fabricante de vídeo arcade games (fliperamas) Data East, dos Estados Unidos, acaba de anunciar o surgimento de uma nova geração de máquinas com CPU de 32 bits (uau!) e jogos em CD. A nova linha de arcades, batizada de Interactive Video Game System, exibe gráficos com um grau de intensidade e realismo jamais visto. Na foto, você confere que essa afirmação não é um

exagero: repare que imagem radical! O jogo que aparece aí é *Thunderstorm*, game de ação com um helicóptero. As primeiras destas máquinas já estão sendo instaladas no Japão.

Lançado nos EUA o videogame de 16 bits da Nintendo

Para muitos americanos, 2 de setembro foi o dia mais esperado do ano. Nesta data chegou às lojas dos Estados Unidos o videogame Super Nintendo — a versão americana do Super Famicom, de 16 bits. Com o preço de 200 dólares, ele vem com um design diferente do original japonês e um cartucho *Super Mario World*, para a alegria de seus fãs. Certamente, o Super Nintendo (ou Super NES, como já foi apelidado) causará nos States a mesma euforia que seu irmão Super Famicom provocou no Japão, onde em apenas seis meses foram vendidas 1,5 milhão de unidades. Isto é mais ou menos a soma dos videogames de terceira e quarta geração vendidos nos últimos anos em todo o Brasil.

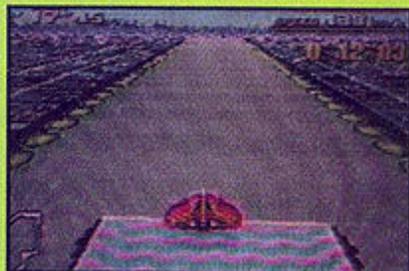
A alma do Super NES é o processador 65816, um avançado chip que, entre outras coisas (veja o quadro), é capaz de coordenar a movimentação de 128 sprites simultaneamente na tela. Sprite é todo elemento gráfico que se mexe — personagem, tiro, nave, carro etc.. Outra característica marcante do aparelho são os efeitos zoom e rotação de imagem, que dão um visual ainda mais chocante a jogos como Pilotwings, um fantástico simulador de vôo. O modo gráfico que gera esses efeitos é chamado de Mode 7, uma verdadeira arma secreta do Super NES. E, pra arrematar, basta dizer que o sistema tem um processador Sony de 8 bits só para cuidar dos oito canais de som digital. Agora responda: a Nintendo caprichou ou não em seu novo videogame?

Comparação	Super NES X	Mega Drive
Velocidade de processamento	3,6 MHz	7,6 MHz
Palheta de cores	32.768	512
Cores simultâneas	256	64
Resolução gráfica	512 x 488 pontos	320 x 224 pontos
Memória interna	8 Megabits	4 Megabits

F-ZERO

Os carros de Fórmula 1 são máquinas do passado. *F-Zero* é um incrível simulador de corrida do futuro. Os carros não têm rodas e podem chegar a 600 km por hora. São três níveis de muita emoção. Você tem que conseguir ao menos a terceira colocação para terminar o conjunto de circuitos de cada nível. Não é nada fácil.

Nos boxes do futuro, o combustível vem do céu. Uma grande nave lança raios de energia para reabastecer seu carro.

Controle bem a inclinação para o carro não raspar no chão.

Use as rampas para fazer ultrapassagens por cima.

Apelidado de *Super Mário 4*, o novo game tem quase cem fases de aventura. Desta vez, Mário percorre os mundos ao lado de um dinossauro simpático e guloso. Ele pode comer a maioria dos objetos e inimigos que encontra pela frente.
Outra novidade é um baú para Mário guardar os poderes que vai encontrando pelo caminho. É a sua salvação para quando você erra e Mário fica pequeno. Se houver cogumelos guardados, um deles irá cair no meio da tela. É só pegar e detonar pra frente.

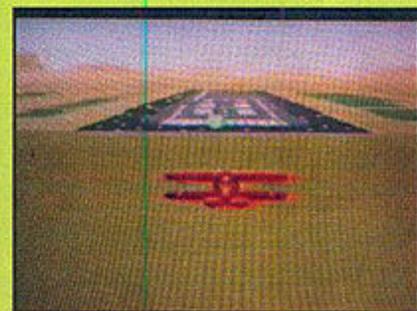
A supercapa vira pára-quedas e a descida fica mais lenta.

Na Ghost House, Mário encontra fantasmas enormes que morrem de medo dele.

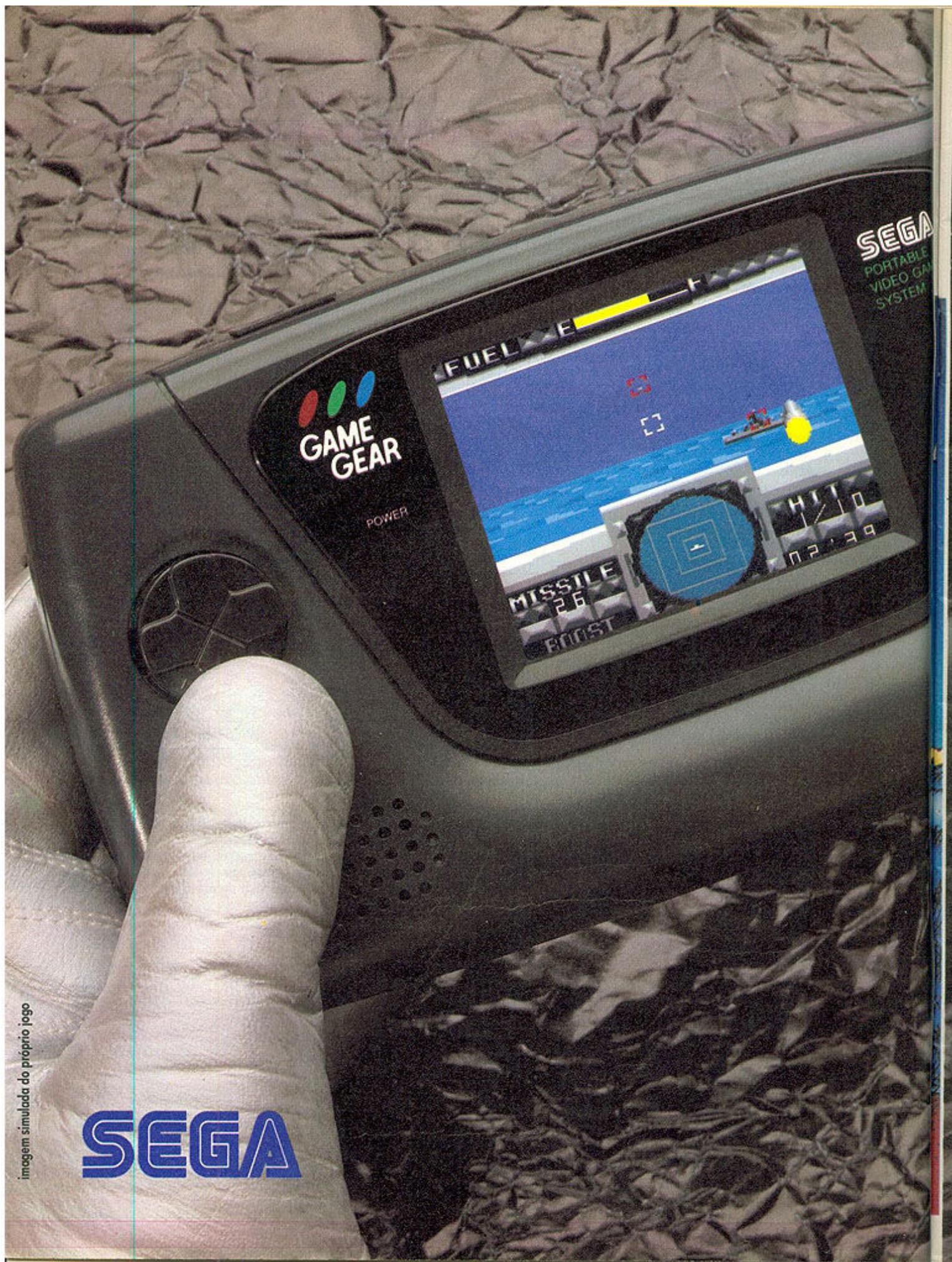
O dinossauro trucida o que passar pela frente: pisa em ovos, engole tartarugas e cospe-as como bolas de fogo.

Pilotwings

Voando de pára-quedas, treine bem sua pontaria para acertar o alvo.

É um dos mais chocantes simuladores de esportes e combate aéreo já feitos para videogame. Mostra todos os recursos do Super NES. *Pilotwings* tem quatro modalidades principais de vôo. O jogo começa com salto de pára-quedas e pilotagem de biplano. Nas fases seguintes, você pilota um foguete portátil parecido com o do herói Rocketeer, uma asa-delta e um potente helicóptero de guerra. Todos os vôos podem ser feitos à noite. É uma prova de fogo para seu senso de direção e habilidade.

O vôo de biplano exige uma aterrissagem perfeita. Caso contrário, sua aeronave se espatifa no chão.

Durante o vôo com foguete portátil, mostre a sua habilidade pousando no alvo móvel.

Desvie das bases artilheiras para realizar o pouso de helicóptero no campo inimigo.

SEGA
PORTABLE
VIDEO GA
SYSTEM
FUEL
E
F
GAME GEAR
POWER
HIT
MISSILE
26
BOOST
imagem simulada do próprio jogo
SEGA

Responda depressa: qual é o único videogame portátil que tem 4096 cores, joga os maiores sucessos do Mega Drive e do Master System e funciona até no escuro?

Resposta rápida: Game Gear.

Game Gear está aqui, com a sua famosa tela de cristal líquido, cores sensacionais e definição de imagem surpreendente. Game Gear não tem limites: funciona até no escuro, tem cabo adaptador para tomada comum* e para isqueiro de automóvel* e pode ser ligado a outro Game Gear*, para aumentar ainda mais a emoção.

Game Gear só podia ser coisa da Tec Toy.

cartuchos vendidos separadamente

*acessórios opcionais

GAME GEAR

ACTRAISER

Este game explora ao máximo a capacidade de gráficos e sons do Super NES. As músicas são tão bem-feitas que parece que você está ouvindo uma sinfonia enquanto joga. Além disso, traz cenários superdetalhados e o que há de melhor em estratégia e ação.

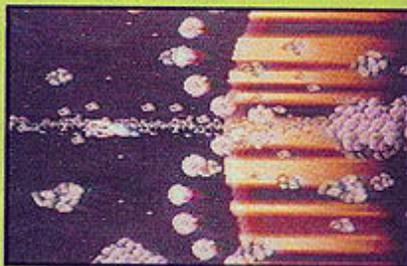
Em *Actraiser*, você é um deus que precisa povoar um mundo. Um anjo é escolhido para ajudá-lo a cuidar dos povoados que serão formados.

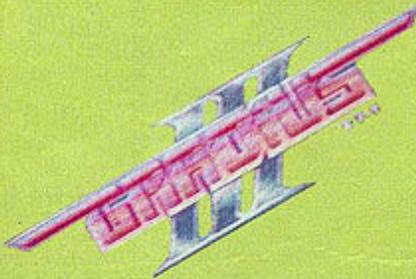
O anjo da guarda controla os fenômenos da natureza. Se algum lugar precisa de água, ele faz chover ali.

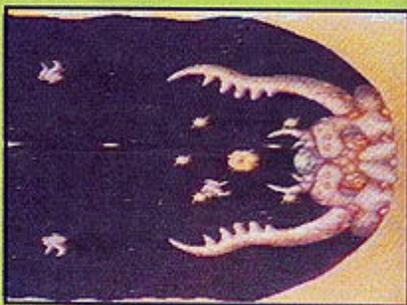
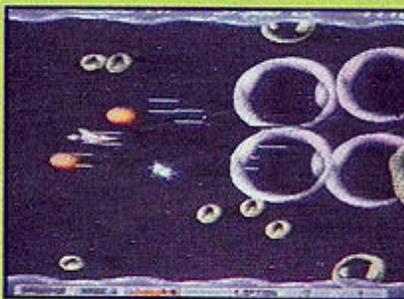
Este é o lugar escolhido para a construção da nova cidade.

Um guerreiro semideus sai à procura do monstro para expulsá-lo da terra que será povoada.

SUPER R·TYPE

O clássico do Master System ganha uma versão chocante no Super NES. A essência do jogo continua a mesma: combina tiros com estratégia em uma alucinante guerra interestelar. Sua missão é enfrentar o poderoso império Bydo. Gráficos e sons incríveis garantem muita aventura e emoção.

Ao se aproximar do planeta, a nave se perde no meio de tantos obstáculos.

GRADIUS III

Chega a versão para o Super NES deste incrível jogo de aventura interestelar. Seu objetivo em *Gradius 3* é atravessar o império de Bacterion e destruir a grande vilã Mãe Cérebro. Para vencer este desafio, você dispõe de um arsenal nunca visto: 24 tipos de arma. É preciso conhecer bem cada uma delas para detonar todos os vilões das 11 fases. Ação pura.

A nave dispõe de 24 tipos de arma. Cada fase exige uma combinação diferente delas.

Você vai precisar de muita habilidade e coragem para enfrentar estes vilões gigantes.

Para vencer estas bolhas assassinas, o piloto se cerca de satélites que protegem a nave e que também atiram.

Mistura os melhores elementos de *Darius Twin 1* e *2*, mas é muito mais radical. Você tem à disposição uma quantidade enorme de armas e vai precisar de cada uma delas para passar pelas fases. Os gráficos são muito detalhados, e os vilões são gigantescos e horripilantes. Game para dois jogadores.

Cada estágio corresponde a um planeta. Você escolhe por onde quer começar.

Em certos estágios, os monstros aparecem em dupla.

Em outras fases, os monstrengos mal cabem na tela.

SIMCITY

Depois do sucesso nos computadores, esse jogo tipo adventure ganha versão para o Super NES. Você recebe um terreno vazio para construir e cuidar de uma cidade, como se fosse o prefeito. O objetivo é fazer a cidade crescer e evitar as catástrofes, como furacões.

Você escolhe em que ritmo quer construir sua cidade. Pode ir de rápido até devagar quase parando.

Para equipar sua cidade, escolha os itens que estão nos desenhos à esquerda e acima da tela.

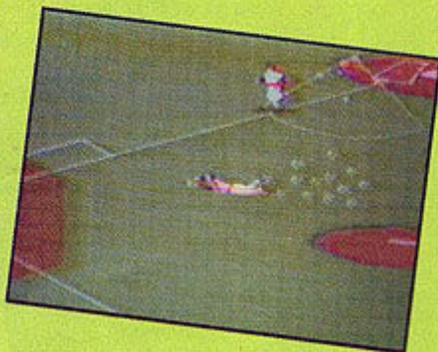
T & C GOLF

É um simulador de jogo de golfe em 3D. Você domina todas as variáveis do jogo: o ângulo da jogada, a direção do vento, o tipo de taco, o ponto onde quer que o taco bata na bola, a força da tacada. O realismo do *T & C Golf* chega até o som. Como golfe é um esporte que exige muita concentração, você só escuta uns passarinhos de fundo musical.

Antes de acertar os buracos, é preciso desviar de árvores, bancos de areia, lagos, como em jogo de verdade.

SUPER BASEBALL SIMULATOR

É a continuação do game *Baseball Simulator 1 000* da Nintendo. Tem todas as grandes sacadas de um bom jogo de beisebol, com inúmeras combinações de tacadas e arremessos para você confundir o adversário. É um jogão e tanto.

O arremessador pode mandar bolas em curvas e com efeito.

O rebatedor acertou a bola e sai para marcar a base.

BIG-RUN

Big-Run traz efeitos impressionantes, numa corrida de perder o fôlego. Você está em um rali que atravessa a África. Em um dos trechos da jornada, a única visão que você tem da estrada é o que está iluminado pelos seus faróis. É de arrepiar.

Enquanto você dá o maior gás, os cenários mostram paisagens deslumbrantes ou só muita poeira.

Depois de um acidente, verifique as peças danificadas no painel de controle.

São M
No Tam

Os Mini Games da Tec Toy são superdivertidos, e têm grande variedade de títulos: 33 diferentes, sendo 16 da Série Master e 4 da Série Sport. Todos

ini Só
anho.

cheios de aventuras, com várias fases de jogo e um monte de sons incríveis. E como tudo isso cabe no seu bolso, você joga onde quiser. Não é o máximo?

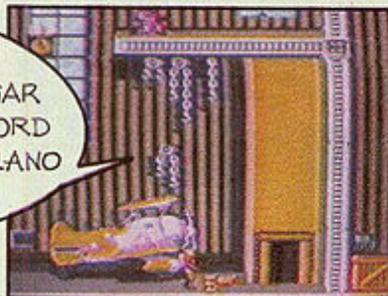
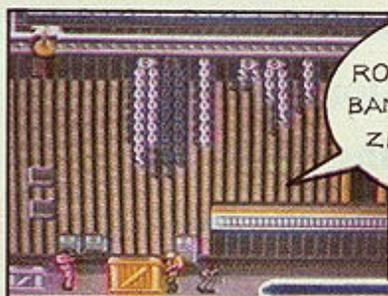
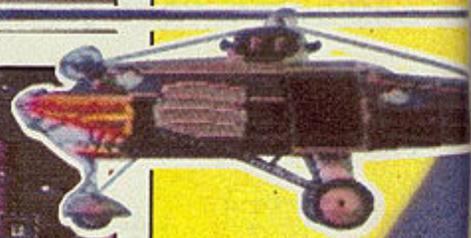
O máximo em Mini Game

ELES SAÍRAM DOS QUADRINHOS PARA

SUPER-

ROCKETEER

Rocketeer não tem superpoderes, mas voa. Cliff Secord é um piloto que descobriu um invento poderoso: um foguete portátil que pode ser preso nas costas. Secord ganha os céus com o foguete, mas também uma porção de problemas. Detetives, ladrões e nazistas estão atrás do foguete.

O herói é um personagem das histórias em quadrinhos que ganhou fama depois do filme lançado este ano no Brasil. O game da Nintendo e do Super NES tem algumas cenas do filme e as cores fortes do gibi.

ARRASAR NESTES GAMES RECENTEMENTE LANÇADOS NOS ESTADOS UNIDOS

HERÓIS

HOMEM-ARANHA

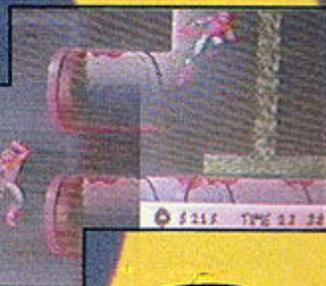
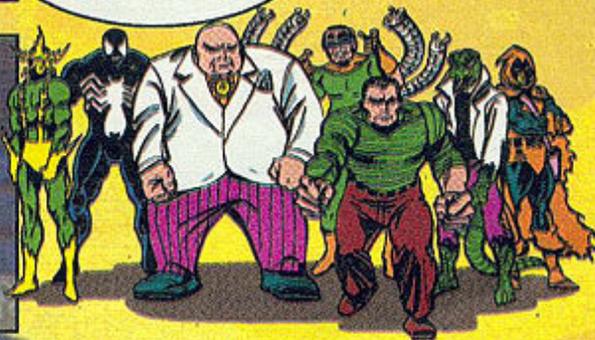
Você vai subir pelas paredes com o *Homem-Aranha*. O game do Mega Drive traz três opções de dificuldade e tem sons e gráficos muito bons. Em breve, o super-herói ganha versão para Master System e Game Gear.

EM SUA CASA, HOMEM ARANHA RECARREGA SUA ENERGIA, MAS NÃO PERCA TEMPO AÍ.

A história começa com um plano diabólico. O Rei, poderoso chefe de quadrilhas, escondeu uma bomba nuclear em algum lugar da cidade e culpou o Homem-Aranha por este trabalho sujo. Nosso herói tem 24 horas para desativar a bomba antes que a cidade vá para os ares.

Homem-Aranha luta contra o tempo para tomar as cinco chaves da bomba que estão em poder dos aliados do Rei: Dr. Octopus, Lagarto, Electro, Sandman (Homem de Areia), Hobgoblin (Duende Macabro) e Venom.

Diante de seus arquiinimigos, Homem-Aranha arrisca ainda mais sua vida tirando fotos dos vilões para Peter Parker, sua identidade secreta. Depois de ser picado por uma aranha radioativa, o repórter fotográfico Peter ganhou poderes fantásticos. Ele gruda em qualquer superfície, anda de cabeça para baixo, lança poderosos fios de teia.

O HERÓI ENTRA NO TERCEIRO CANO PARA SAIR DO LABIRINTO DOS ESGOTOS.

BATMAN
O HOMEM-MORCEGO

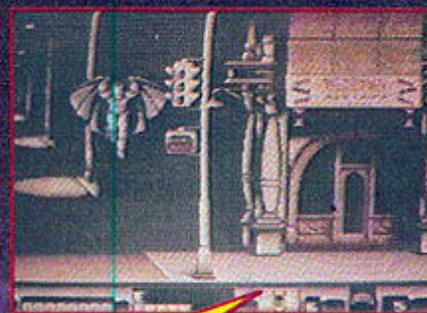
Batman (Michael Keaton)

Coringa (Jack Nicholson)

Vicki Vale (Kim Basinger)

Enquanto preparam o filme Batman 2, o Homem Morcego aterrissa no Mega Drive. *Batman* segue a mesma história, apresenta os mesmos atores e até usa o clima dark do primeiro filme.

Coringa armou mais um plano para tirar a alegria da população de Gotham City e, de tabela, destruir nosso herói. O milionário Bruce Wayne deixa sua mansão com todos os incríveis bat-equipamentos e sai à procura do vilão e da repórter Vicki Vale, sua nova paixão, que foi raptada pelo Coringa.

Batman salva Vicki no museu da cidade e segue para a Catedral, onde irá travar o confronto final com o Coringa. Em sua defesa, Batman usa o batmóvel, a bat-asa, várias armas e bazucas.

O TOQUE DE MESTRES
O Mestre Christian Zaharic dá a dica para "arrebentar" no jogo Simpsons*.
"Nesse jogo é possível ganhar sempre na roleta da 3ª fase. Compre o imã primeiro, coloque-o no seletor em frente do stand da roleta usando o botão A e comece a brincadeira com o botão B ... surpresa!! Você acaba de ganhar umavida e cinco moedas".
Mas para você ter o toquepreciso e agilidade necessária, o melhor é você ter o Joystick Turbo Jet Control do Dynavision 3. O único que se ajusta perfeitamente a suas mãos com todos os comandos na ponta dos dedos. Ele é fora de série para jogadas de Mestres.
DYNACOM
TECNOLOGIA S/A
Roupas - Benetton/Lee/Status Foto Ótica Foto: Jokaff * Simpsons é Marca Registrada de terceiros
CHRISTIAN ZAHARIC
135.000 PONTOS
SIMPSONS*
DYNAVISION 3
DYNAVISION 3
PARA PROFISSIONAIS
Motion/Grafix

LANÇAMENTOS NACIONAIS – MEGA DRIVE

TOE JAM E EARL

Desta vez, a Sega extrapolou. Você nunca viu nada igual a *Toe Jam E Earl*, um game esperto, maneiro e cheio de balanço. Os personagens são dois alienígenas do planeta Funkotron que, graças às barbeiragens de Earl ao volante de sua nave intergaláctica, caem na Terra. E agora? O jeito é catar os pedaços da espaçonave, espalhados ao longo dos 20 estágios do jogo. Lá vão Toe Jam, com suas três pernas e olhos esbugalhados, e Earl, gordão e desengonçado. Mas eles bem que gostam de suas aventuras em nosso planeta — aprendem até a dançar funk, usar tênis, boné e bermudas. E olha que a Terra, para eles, é um planeta cheio de perigos, como donas de casa aloprадas com carrinhos de supermercado, dentistas maníacos e os estranhos nerds, criaturas que os perseguem o tempo todo.

Felizmente, no meio do caminho, a dupla encontra itens como skates a jato, pula-pulas, tomates para atirar nos outros e cerveja — que eles tomam para fazer BURP. Mas o grande charme deste jogo é o seu estilo pop, que toma conta do visual chocante, da trilha sonora superdançante e do movimento dos personagens, que saem dançando o rap por aí. Outro detalhe sensacional: há uma opção no game que permite a você criar sua própria música funk, gerando um teclado que você maneja com o joystick. Oh, yeaaaaah! Este jogo está chegando ao Brasil em novembro, apenas um mês depois de seu lançamento nos Estados Unidos.

GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DOS TRÊS PERSONAGENS, O MELHOR É A MULHER: RÁPIDA E ÁGIL NOS SALTOS

JOGANDO EM DUPLA, É POSSÍVEL CRIAR GOLPES RADICAIS

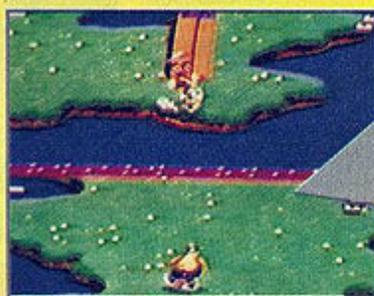
NA HORA DO APERTO, CHAME O CARRO DE POLÍCIA PARA DAR UMA AJUDA

O CARRO DISPARA TIROS DE BAZUCA QUE DETONAM TODA A CAMBADA DE CRIMINOSOS

GRAÇAS ÀS BARBEIRAGENS DE EARL, A NAVE DOS ALIENÍGENAS CAI NA TERRA

OS ALIENÍGENAS ATÉ QUE SE VIRAM BEM: APRENDEM A USAR TÊNIS E BERMUDAS

NEM TODOS OS ITENS QUE ELES ENCONTRAM SÃO BONS. CUIDADO!

AGORA, É PRECISO JUNTAR OS PEDAÇOS DA NAVE PARA VOLTAR A FUNKOTRON

QUANDO TOE JAM E EARL SE AFASTAM, A TELA DIVIDE-SE AO MEIO. JOGANDO SOZINHO, VOCÊ PODE ESCOLHER SEU PERSONAGEM

STREETS OF HAGE

Este é um quentíssimo jogo de luta, onde sua habilidade com o joystick será muito exigida para desferir uma grande variedade de golpes, como socos, rasteiras, voadoras, saltos mortais e joelhadas. São três personagens à sua escolha: Wolf, Hawk e Blaze, cada um com características e poderes diferentes. Jogando em dupla, é possível fazer com que os lutadores cooperem um com o outro, criando golpes ainda mais duros contra os inimigos. Mas cuidado: da mesma forma como os parceiros podem se ajudar, seus ataques também poderão ferir um ao outro. O objetivo é limpar as ruas de Nova York, que foram tomadas por punks, mutantes e outros criminosos. Game da Sega.

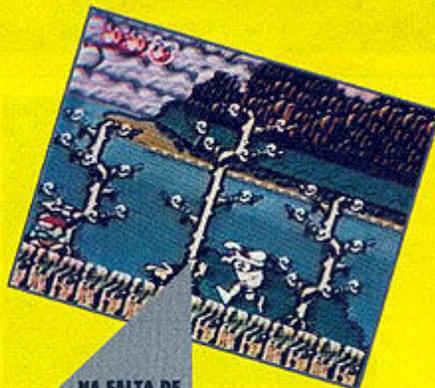
LANÇAMENTOS NACIONAIS – MEGA DRIVE

DECAPATTACK

Neste jogo você comandará um herói que, de tanto lutar, perdeu até a cabeça. Ainda bem que um médico maluco resolve remendar seus pedaços — menos a cabeça, que ficou em poder dos inimigos. O herói então sai enfrentando a tudo e a todos, procurando incansavelmente o último pedaço de seu corpo. *Decapattack* tem ao todo 21 fases, organizadas em sete mundos onde a ação acontece em todas as direções — esquerda, direita, para cima e para baixo. Nessas fases você encontrará muitas estátuas que, quando abertas, revelarão itens ou inimigos. Game da Sega.

GRÁFICO

SOM

DESAFIO

NA FALTA DE UMA CABEÇA, O HERÓI ENXERGA COM UM PAR DE OLHOS NO ESTÔMAGO

CHEGANDO AO FINAL DE SUA MISSÃO, O PERSONAGEM RECUPERA SUA CABEÇA

OS CHEFES NO FINAL DA FASE SÃO GRANDES E DARÃO MUITO TRABALHO

CRACKDOWN

No século 21, seres artificiais criados para servir a humanidade rebelam-se contra seus mestres. Dominar esta revolta andróide é a missão dos agentes Ben e Andy, destacados para destruir as instalações dos inimigos. Para isso, eles precisam colocar bombas em lugares estratégicos (assinalados com um X) e sair antes que elas explodam. Será uma corrida alucinante contra o tempo, pois as instalações inimigas são cheias de armadilhas e perigos. Use sua metralhadora e as bombas com sabedoria, escolhendo corretamente o momento de usá-las.

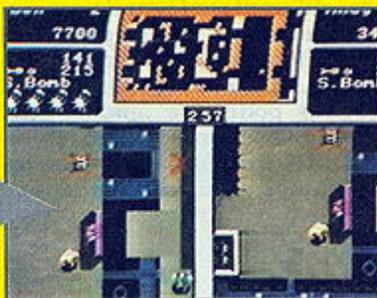
GRÁFICO

SOM

DESAFIO

BEN E ANDY FORAM DESTACADOS PARA DESTRUIR OS ANDRÓIDES REBELDES

SUA MISSÃO É PENETRAR NAS INSTALAÇÕES INIMIGAS E DESTRUÍ-LAS

PARA SABER ONDE ESTÁ, USE O MAPA NO TOPO DA TELA

UMA BOMBA FOI COLOCADA: AGORA, É PRECISO SAIR ANTES QUE ELA EXPLODA

TWIN COBRA

TWIN COBRA

O TC-7 Twin Cobra é um helicóptero de alta tecnologia em ataques aéreos. Esse é o equipamento que você utilizará em sua missão para derrubar o comandante Anzinga, um ditador que há 20 anos subjuga o povo de Kaban. O plano é penetrar na fronteira deste país e abrir caminho pelo sistema de defesa até atingir o quartel-general de Anzinga. Mas não pense que será fácil, pois o exército do ditador é altamente preparado. O game rola em scroll vertical e, no caminho, seu helicóptero apanha armas diferentes.

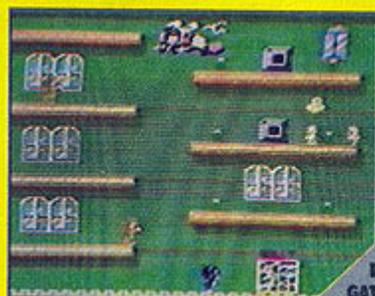
AO SOBREVOAR O TERRITÓRIO INIMIGO, UMA ESQUADRA IRÁ CERCÁ-LO

DESTRUA OS TANQUES E INSTALAÇÕES DE ANZINGA USANDO ARMAS NORMAIS...

... OU SUPERBOMBAS QUE DEVASTAM O QUE ENCONTRAM PELA FRENTE

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

FLICKY

Eu acho que vi um gatinho... gatinho? Então é bom correr e salvar os indefesos pintinhos das garras de Tiger, um bichano que está faminto e à procura de alguém para almoçar. Neste jogo criado pela Sega e de estilo plataforma, você ajudará Flicky a recolher os pintinhos e levá-los a um lugar seguro. Indicado para aqueles que querem apenas um bom passatempo ou têm um irmão caçula que anda louquinho para brincar com o Mega Drive.

FLICKY PRECISA EVITAR QUE O GATO ALMOCE OS PINTINHOS

O JOGO CERTAMENTE AGRADARÁ AO PÚBLICO EM IDADE INFANTIL

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

OI.

CHEGOU SONIC, O PORCO-ESPINHO SUPERSÔNICO QUE NING

Superveloz, supercolorido, super... Sonic! O jogo de maior sucesso para Mega Drive no mundo inteiro está chegando com tudo no Brasil.

Por essa você não esperava: um porco-espinho supersônico, que viaja com supervelocidade num cenário em terceira dimensão, tentando salvar seus amigos que foram transformados em robôs por um cientista malvado.

E você vai acompanhá-lo com movimentos que você nunca viu em outro videogame: pulando, correndo, fazendo loopings malucos, com muitos inimigos pelo caminho. Tudo isso acompanhado por uma música incrível para

TCHAU.

NGUÉM CONSEGUE DETER.

dar ainda mais emoção.

Tem até computadores onde Sonic ganha anéis que dão pontos, escudos protetores, velocidade extra e até vidas.

Sonic é demais. Nem você nem seu Mega Drive jamais viram nada tão rápido e alucinante. E nem vão ver, se você continuar aí parado.

É SUPER. É DA TEC TOY.

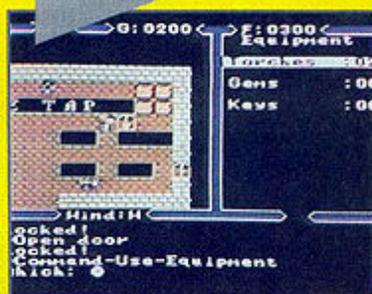
LANÇAMENTOS NACIONAIS – MASTER SYSTEM

ULTIMA IV

LORD BRITISH PRECISA DE SUA AJUDA PARA SALVAR O REINO

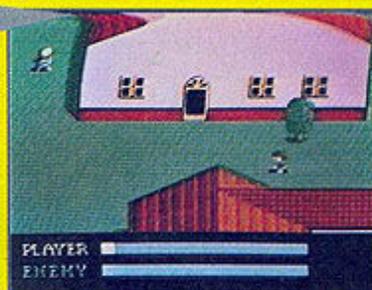
Lord British, soberano de Britânia, deseja eliminar o mal que impera em seu reino. Ele escolhe você como emissário e lhe dá a missão de conquistar o Código da Sabedoria Final, a única arma capaz de reestabelecer a paz. Só que, para isso, você precisa adquirir sete virtudes: Honra, Valor, Sacrifício, Compaixão, Justiça, Espiritualidade, Honestidade e Humildade. Se conseguir passar pelas difíceis provas deste jogo, você vai se transformar num ser de alma iluminada e salvar o povo de Britânia. Já deu para sacar que este é um jogo de estratégia, onde será preciso usar inteligência e esperteza.

COMO ANDA SEU INGLÊS? VOCÊ VAI TER QUE LER UM BOCADO DE LEGENDAS

ULTIMA É UM JOGO DE ESTRATÉGIA FAMOSO NO EXTERIOR

Y'S

No passado, o reino de Y's sofrera o domínio das forças do mal. Foi preciso que as deusas daquela terra salvassem o povo, escrevendo seus segredos mágicos em seis livros que depois foram escondidos. Mil anos depois, Y's encontra-se novamente em perigo e os livros precisam ser encontrados. O escolhido para a missão é Aron, que precisar usar suas habilidades de guerreiro e ter o instinto de um detetive, interrogando pessoas que têm pistas importantes para dar. Se tiver sucesso, Aron conseguirá convocar as deusas. Senão, Dark Delt mergulhará o reino em uma nova era de trevas. Dica: quando estiver morrendo, fique parado e sua energia retornará.

É PRECISO CONVERSAR COM PESSOAS E JUNTAR AS PEÇAS DESSE QUEBRA-CABEÇA

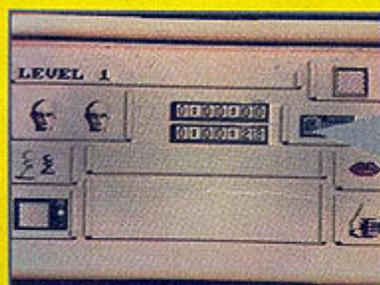
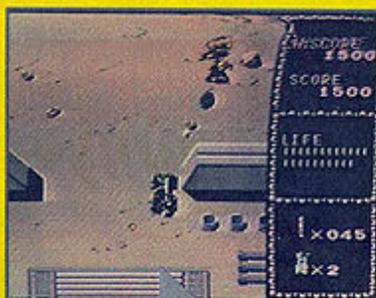
ARON PARTE EM BUSCA DE PISTAS PELA VILA, ENTRANDO PELAS PORTAS QUE ENCONTRA

COMO CAVALEIRO, ELE TERÁ MONSTROS E CRIATURAS PARA ENFRENTAR

MASTER CHESS

Quem curte xadrez já tem uma nova opção de jogo em seu Master System. *Master Chess* é um game criado por David Levy, um grande especialista internacional em xadrez computadorizado. O resultado só podia ser um game muito bonito, onde você pode escolher várias formas de jogar — sendo um principiante ou fera. Um menu bastante explicativo o ajudará a mexer as peças e criar grandes jogadas.

* Chess Master *não tem trilha sonora*

VOCÊ PODE VISUALIZAR O TABULEIRO EM TRÊS DIMENSÕES...

... OU EM DUAS, COM A PERSPECTIVA DE CIMA

ESTA TELA MOSTRA AS JOGADAS JÁ FEITAS

LINE OF FIRE

Este é um game para quem gosta de muita ação e que pode ser jogado em duas ou três dimensões (neste caso, use o óculos 3D). Em seus diversos estágios serão travadas batalhas no ar, terra e água, pilotando um jipe, barco ou helicóptero. Você encontrou uma poderosa arma secreta inimiga, e agora precisa retornar à sua base. No caminho será preciso cruzar uma densa floresta, desertos escaldantes ou rios traiçoeiros. Armas: metralhadora e mísseis.

LINE OF FIRE É UM JOGO PARA QUEM GOSTA DE MUITA AÇÃO

DESERTOS, FLORESTAS E OUTROS CENÁRIOS DIFÍCEIS FARÃO PARTE DO SEU TRAJETO

Phantasy Star

Lassic, o vilão do Phantasy Star, acha que você não é fera em videogame coisa nenhuma, que os jogos que você já jogou até hoje foram brincadeiras de criança, e que no Phantasy Star é que você vai ver o que é bom pra tosse.

E o pior é que ele tem um pouco de razão: Phantasy Star é o primeiro jogo de videogame de longa duração lançado no Brasil (lá fora esse tipo de jogo é chamado 'Role Playing Game', e é um grande sucesso), e pode levar até 3 meses * para acabar. Ele traz um monte de situações novas e emocionantes, e tem bateria de lítio para guardar até 5 jogos

imagem simulada do jogo "Phantasy Star"

SEGA

na memória.
Você vai ajudar a princesa Alis e os seus amigos a derrotarem Lassic, usando toda a sua estratégia, lógica e raciocínio.
Juntos, vocês vão enfrentar desafios através das estrelas, achar amigos, itens mágicos, armas como espadas e pistolas de fogo e até armaduras de diamante para as batalhas no

solo e no subsolo.
E entre uma viagem espacial e outra, você aproveita e aprende muito sobre o Sistema Solar Algol e conhece a verdadeira herança de Alis.

Então, vá à luta: a tela é o seu campo visual, e como na vida real, você só tem uma vida para destruir esse vilão.

Este jogo tem 3 meses* de duração, legendas em português e um vilão que acha que você não é de nada.

Master System®

*Tempo médio que a equipe de especialistas da Tec Toy levou para vencer o jogo pela primeira vez.

SUPERESTRATÉGIA

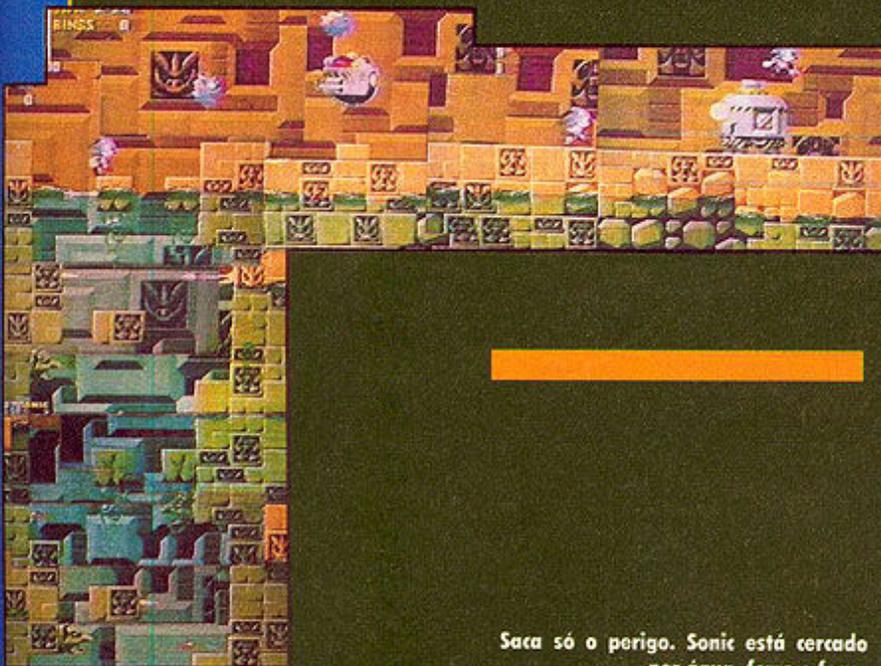
MEGA DRIVE

O porco-espinho mais veloz do mundo enche a tela de ação vertiginosa. Veja nesta matéria as dicas do piloto Rodrigo Rocco de Oliveira para este jogo incrível

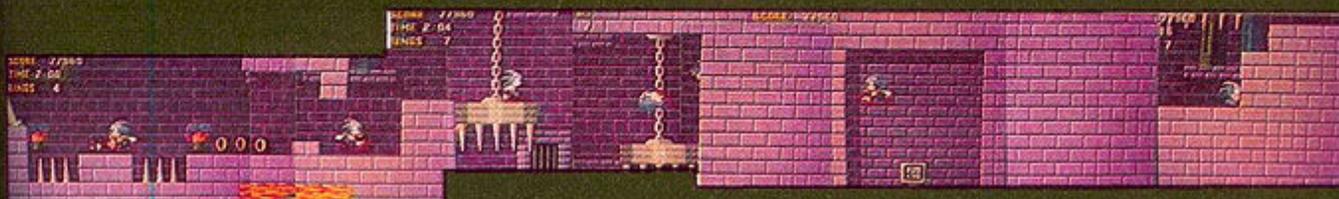
Use esta dica para escolher o estágio em que quer jogar. Na tela de apresentação, aperte o direcional para cima, para baixo, para a esquerda e a direita. Você vai ouvir um som. Aí aperte o botão A e start juntos. Importante: até você pegar a manha, o truque pode não dar certo algumas vezes. Tente de novo.

GREEN HILL ZONE

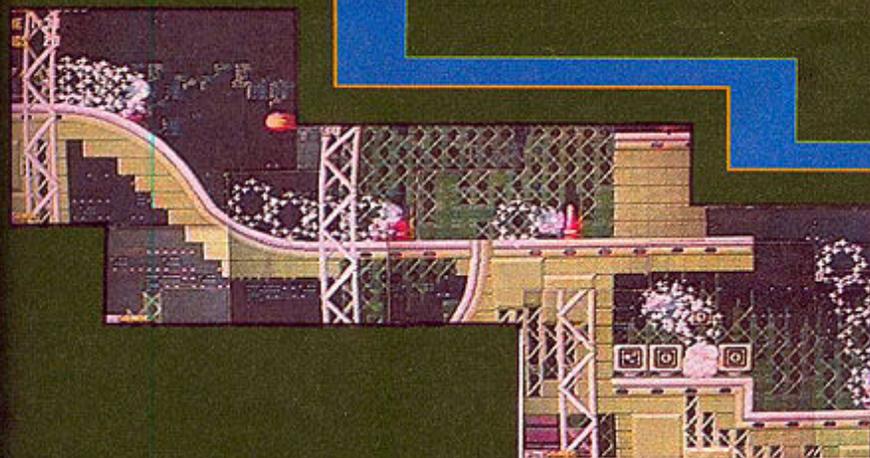
No estágio 2, passe a primeira ponte e desça. Use o pulo-rodopio para saltar a armadilha de lanças. Lá embaixo há três computadores. Depois de abastecer de argolas e superproteção, tome impulso. Sonic vai quebrar a parede e encontrar mais um computador com supervelocidade.

No final do estágio 3, o Dr. Robotnik aparece pela primeira vez. Sua pequena nave parece inofensiva. Até que, de dentro dela, salta uma bola gigantesca de demolição. Proteja-se debaixo das plataformas. Fique escondido até que a bola vá para o outro lado e pule na nave.

LABIRINTH ZONE

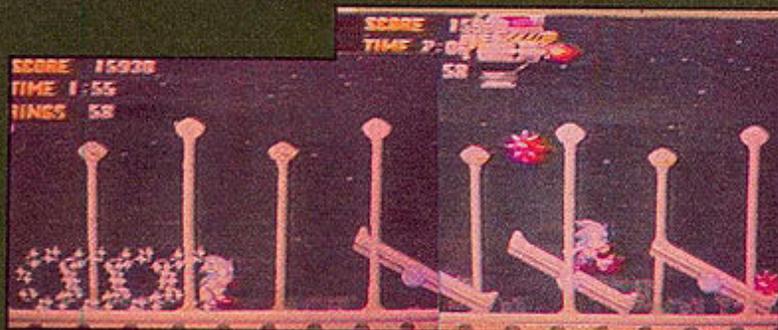
Prepare-se. O estágio 3 desta fase é jogo duro. Você não vai ficar cara a cara com o Dr. Robotnik, mas vai ter que enfrentar uma subida gigantesca, cheia de lanças, robôs e fogo. Dá uma olhada. Esta escalada tira o fôlego de qualquer um.

Saca só o perigo. Sonic está cercado por água, ferro e fogo.

MARBLE ZONE

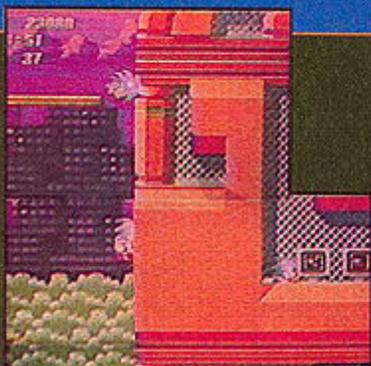
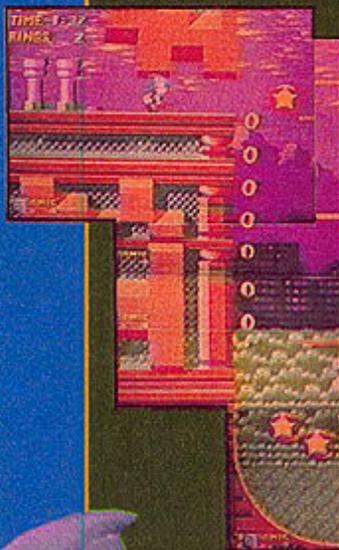
Os subterrâneos do terceiro estágio escondem uma vida. No final do rio de lava, aproveite o jato de fogo para saltar na pedra da esquerda. Depois de passar por várias armadilhas pontudas, você encontra um par de lanças móveis. Quando estiver em cima da segunda, dê um pulo contra a parede. Aí está a passagem secreta que esconde a vida.

Em sua terceira aparição, a nave do Dr. Robotnik surge equipada com um lança-chamas. Atraia a nave para a sua direção. Enquanto ela se aproxima, aproveite para dar vários pulos. Quando Robotnik lançar chamas, pule para o outro lado e espere. Repita a operação algumas vezes para liquidar com o doutor.

STAR LIGHT ZONE

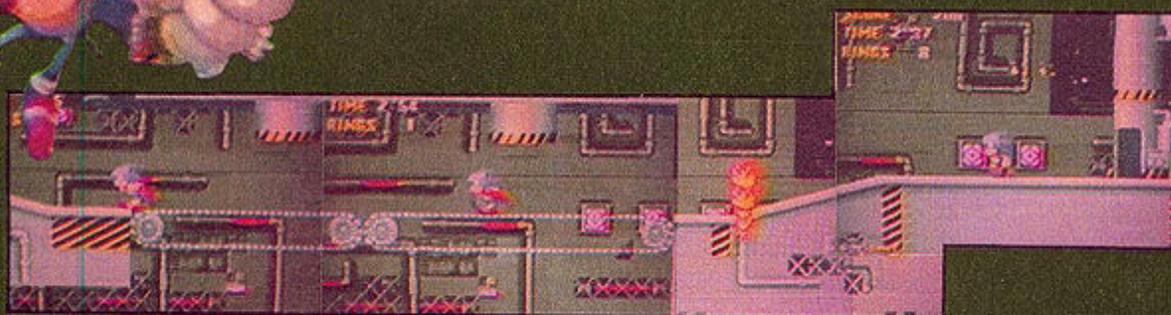
O terceiro estágio desta fase tem muita coisa para fuçar. Depois que Sonic passa pelo par de gangorras você encontra um computador com supervelocidade.

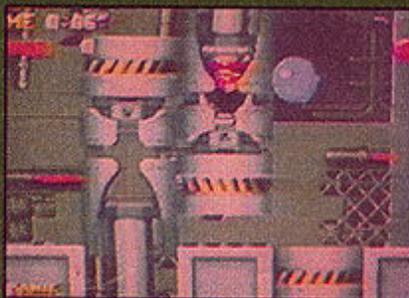
Suba e volte até o segundo obstáculo para pegar impulso. Sonic vai estar tão rápido que vai quebrar uma parede num piscar de olhos. Debaixo da plataforma, há mais três computadores.

STAR LIGHT ZONE

Desta vez, a nave do Dr. Robotnik atira minas sobre gangorras. Para salvar a pele, Sonic deve ser rápido no contra-ataque.

Preste atenção para que lado está indo a nave e vá para a direção oposta. Espere a mina cair e pule na outra ponta da gargorra. A mina sobe e acerta o Robotnik em cheio. Mas atenção! A nave deve estar bem em cima da mina para este plano dar certo.

SPRING YARD ZONE

Esta fase combina montanha-russa com pinball. No terceiro estágio dela tem uma passagem secreta que exige alguma habilidade para encontrá-la. O segundo pinball não tem só uma porção de argolas. No canto direito, bem acima, há uma parede falsa que esconde dois computadores. Tome cuidado para não errar a entrada e dar de cara com a mina traiçoeira que existe logo abaixo.

Cuidado. Agora o Dr. Robotnik usa uma poderosa lança em sua nave para acabar com a vida do Sonic. Procure ficar no canto direito da tela e espere. Robotnik virá para cima do Sonic. Quando a nave estiver bem acima da cabeça dele, pule para a próxima pedra da esquerda. A lança da nave vai ficar presa na pedra em que você estava. Aproveite esta hora para saltar várias vezes na nave.

SCRAP BRAIN ZONE

O terceiro estágio tem uma passagem cabeluda. Sonic desce de elevador e encontra pela frente um cano de gás, duas esteiras rolantes — que giram super-rápido e em sentido contrário — e dois pistões compressores. Passar devagar é morte certa. A solução é pegar o maior impulso que você puder e atravessar o perigo com a cara e a coragem.

FINAL ZONE

O Dr. Robotnik abandona sua nave e aparece na última fase dentro de pistões que sobem e descem. Além de desviar de bolas de eletricidade, Sonic precisa adivinhar em que pistão ele vai estar. Fique no centro, espere as bolas se deslocarem e fique esperto para pular no pistão que piscar vermelho.

MEGA DRIVE TOP SECRET

MICKEY MOUSE IN THE CASTLE OF ILLUSION

Ao enfrentar o inimigo-chefe da quarta fase (o último antes da bruxa Mizrabel), Mickey deve esperar que ele se aproxime e abra um sorriso. É neste momento que você poderá cair sentado sobre sua cabeça.

JAMESSON DE MACEDO MORA
Florianópolis, SC

PHANTASY STAR 2

Existe um código que fará o game passar em câmera lenta. Para conseguir esta moleza, pressione o botão Start para pausar o jogo e então aperte o B (para ele ficar lento) ou C várias vezes (para ele ficar ainda mais leeento).

GHOULS AND GHOSTS

Você pode conseguir a invencibilidade neste jogo. Depois de ligar o console, aperte quatro vezes o botão Reset. Quando aparecer a tela de apresentação aperte quatro vezes o botão A, e depois mova o Direcional para cima, para baixo, para a esquerda e direita. Ao fazer estes comandos você ouvirá um som de harpa, e em seguida deve apertar o Start para entrar na seleção de jogadores (1 ou 2 players). Finalmente, segurando o botão B, aperte o Start e inicie o game.

GABRIEL F. ROZIN
São Paulo, SP

SWORD OF SODAN

Se você conseguir juntar quatro poções roxas, tome todas de uma vez e passará de fase.

PAULO E DAVID MACHADO DE OLIVEIRA
Niterói, RJ

SUPER HANG ON

Para selecionar o nível de dificuldade do game, ajuste de tempo, mensagens e ainda ouvir o Sound Test aperte os botões A, B, e C simultaneamente durante a tela de apresentação.

STRIDER

Para derrotar o grande mestre basta estar sempre colado nele e atirar sem parar, impedindo que ele use sua magia.

BRUNO PIO MARTINS
Rio de Janeiro, RJ

ALTERED BEAST

Neste jogo você também pode obter uma pontuação extra que o ajudará a engordar seu recorde. Em qualquer estágio, você precisa matar os três lobos azuis que vêm em sua direção e imediatamente agarrar as pílulas de Power Up que farão seu personagem transformar-se. Se conseguir fazer isso direitinho, você ganhará 100 mil pontos.

Sound Test: para ouvir todos os sons do game, aperte simultaneamente os botões Direcional na diagonal para cima/direita, A, C, e Start.

THUNDER FORCE 2

Você quer aparecer na seção Game Over da revista? Então tente esta manha para estourar o placar em Thunder Force 2. Se nos estágios 1, 3, 5 e 7 você conseguir destruir as quatro bases dentro de um limite de tempo, ganhará muitos pontos. Veja na tabela quanto você vai faturar realizando esta missão impossível.

250 mil pontos	menos de 1 minuto
100 mil pontos	menos de 2 minutos
50 mil pontos	menos de 3 minutos
20 mil pontos	menos de 4 minutos

Nos estágios pares, onde a nave movimenta-se no sentido horizontal, você conseguirá mais pontos na medida em que conseguir eliminar mais inimigos. Veja na tabela abaixo quais são os prêmios para uma boa pontaria.

mais de 200 inimigos	100 mil pontos
mais de 150 inimigos	50 mil pontos
mais de 100 inimigos	20 mil pontos
mais de 50 inimigos	10 mil pontos

SUPER THUNDER BLADE

Aí vai uma manha para passar fácil, fácil pelos estágios 1, 2, e 3. No menu de opções, escolha o modo Hard e inicie o jogo. Então é só ficar paradão no canto esquerdo superior da tela e você não será atingido pelo inimigo.

MASTER SYSTEM

TOP SECRET

GHOSTBUSTERS

Essa aqui é uma mamata para você começar o jogo com 9.129.000 e comprar os itens que quiser. Digite o código A.A. 6632413296. Assim fica fácil, não?

RICARDO SAMEZIMA DE SOUZA
São Paulo, SP

AFTER BURNER

Você pode passar ileso até a 12.ª fase ficando com seu avião em posição diagonal, do lado que preferir. Os tiros inimigos não o atingirão.

ADEMAR SECCO JR
Campinas, SP

R-TYPE

Existem muito mais sons neste jogo do que você imagina. Faça o procedimento normal para o Sound Test, ou seja, movimente o botão Direcional no sentido dos ponteiros do relógio durante a tela do Continue. Com isso, você entrará no Sound Test com 17 opções. Selecione a de número 17, pressione os botões 2 e Direcional para a direita e você irá para o som número 18. Ainda com o botão 2 pressionado, continue apertando o Direcional para a direita e você chegará à opção 95.

Agora que você já sabe fazer este Sound Test, selecione o som número 62 — é aquele que toca quando você consegue um crédito — e aperte o botão 1 três vezes para fazê-lo tocar três vezes. Depois, saia do Sound Test e você notará que seu número de vidas aumentou para 30.

Y'S

Para achar o primeiro livro: no quinto piso do castelo você achará uma estátua azul — é aí que está a porta que o levará ao livro. Você precisa usar a máscara para vê-la e penetrar na sala secreta onde está o que você procura. Obviamente haverá uma asquerosa criatura que tentará impedi-lo, e você precisa vencê-la antes.

ALTERED BEAST

Siga estes códigos para conseguir Continues quando aparece o Game Over.

Primeiro Continue: diagonal para cima/esquerda, botões 1 e 2

Segundo Continue: diagonal para baixo/esquerda, botões 1 e 2

Terceiro Continue: diagonal para baixo/direita, botões 1 e 2

Quarto Continue: diagonal para cima/direita, botões 1 e 2

DONAY MENDONÇA CARVALHO
Anápolis, GO

OUT RUN

Se você ainda tem dúvidas sobre a direção a seguir quando chega nos trevos, fique ligado. No trevo que leva para a segunda fase, entre à esquerda; no que vai para terceira, direita; quarta fase, esquerda; quinta fase, direita.

DONAY MENDONÇA CARVALHO
Anápolis, GO

AZTEC ADVENTURE

Nas fases 3, 5, 7 e 9 Niño terá que enfrentar uma estátua asteca. Derrote-a usando flechas e a espada, e em seguida mude para a próxima tela sem matar os bonecos que a estátua solta. Com isso, ele ganhará uma vida. Voltando à tela anterior, a estátua ainda estará lá, e você pode repetir esta operação várias vezes e ganhar muitas vidas.

CRISTIANO C. DE AZEREDO
Florianópolis, SC

NINTENDO TOP SECRET

AFTER BURNER 2

Para começar o jogo com vidas infinitas, aperte os botões Select, A e B simultaneamente.

SANDRO MATTA e
JORGE BRUM
Poá, RS

DOUBLE DRAGON 2

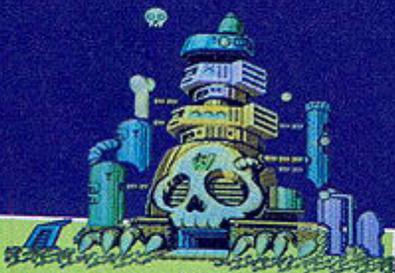
Nos cartuchos piratas há uma manha que faz os inimigos simplesmente desaparecerem da tela — basta apertar os botões B e Select. Para mudar de fase, aperte o A, B e Select.

EDUARDO CARRION WEINER
Porto Alegre, RS

Para matar o último chefe, aperte os botões B e Select.

ALEXANDRE SATORU YAMAMOTO
São Paulo, SP

Para pular estágios após começar o jogo, aperte juntos os botões A e Select.

ARLINDO DE SOUZA JR
São Paulo, SP

MEGA MAN 3

Para dar superpulos, mantenha o botão Direcional do controle 2 pressionado, direção diagonal direita e, no controle 1, aperte o botão que faz Mega Man pular. Este truque também poupa as vidas do personagem quando ele cai num buraco: para fazê-lo voltar, é só dar um pulo.

RODRIGO MORAES BITTENCOURT
Niterói, RJ

CASTLEVANIA 3

Você pode fazer surgir o Sound Test deste jogo procedendo da seguinte forma: na tela em que aparecem as opções Opening e Password, aperte e segure os botões A e Start. Aí aparecerá a mensagem Sound Mode, e você só precisa colocar o botão Direcional para baixo ou para cima para escolher a música, apertando o B para mudá-la. Use o Start para voltar ao normal.

CARLOS A.M. LUNETTA
CARLOS EDUARDO ALONSO
São Paulo, SP

ROBOCOP

Se você já usou os três Continues e de repente leva bomba de novo, não se preocupe: há uma forma de prosseguir no jogo. Na tela do Game Over, aperte os botões A, B, Select e Start simultaneamente. Você irá para uma tela com o nome Robocop em letras grandes, e aí é só selecionar a opção Continue para voltar ao estágio onde havia parado.

NINJA GAIDEN 2

Na fase 3-1 aperte o botão Start, provocando a pausa do jogo. Com isso, o raio iluminará toda a tela por alguns instantes e você poderá ver onde estão os buracos.

ARLINDO DE SOUZA JR
São Paulo, SP

G.I. JOE

Quando aparecer a mensagem New Game e enquanto o Gal. Hawk estiver falando, aperte constantemente a tecla Select e a arma do Rock'n'Roll passará para 2A. Você não perderá sangue com os cinco primeiros golpes e o seu limite de vidas aumentará.

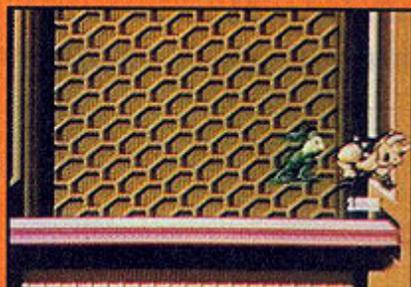
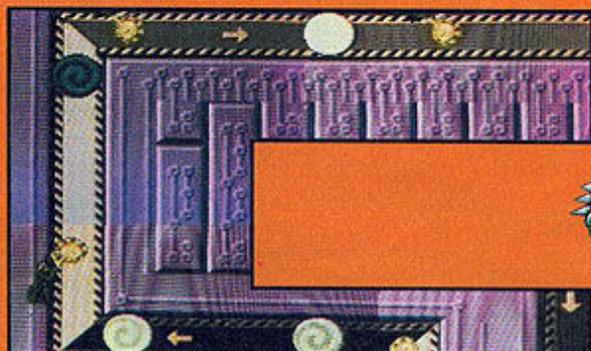
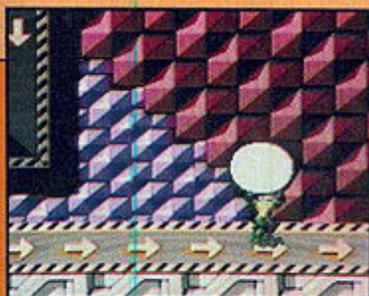
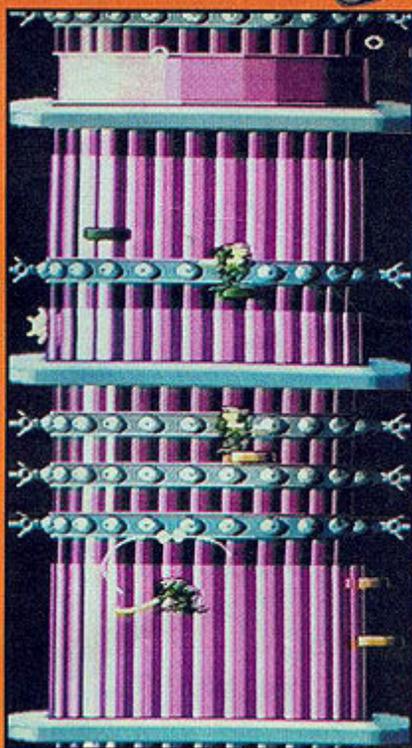
ARLINDO DE SOUZA JR
São Paulo, SP

GAUNTLET

Você sabia que existem áreas escondidas neste jogo? Elas estão nas fases 1, 5, 79 e 94. Para encontrá-las, atire nas paredes dos labirintos destas fases.

TOP SECRET

BATTLETOADS — Parte Final

1 Para derrotar o grandalhão chifrudo no final da fase da Gargantua, parta logo para cima dele com uma cabeçada, encurralando-o contra a parede. Em seguida, ele vai ficar andando de um lado para o outro, e nesse momento ataque-o sempre pelas costas. Os movimentos do inimigo ficarão cada vez mais rápidos, até o momento em que você terá que ficar num cantinho e só atacá-lo quando ele chegar perto.

2 Na fase seguinte, o sapo percorre esta pista maluca agarrado numa espécie de roda. Para fazer as curvas da pista, que são a 90 graus, você deve ser muito preciso ao apertar o botão Direcional nas subidas, descidas, viradas à direita ou esquerda. É que, se o comando resultar numa diagonal, a roda perderá velocidade e a enorme bola que o persegue irá alcançá-lo. Numa atitude radical, nosso piloto Marcelo Hayashida resolveu tirar a "casca" do joystick — com isso, ele pressiona os botões Direcionais com maior precisão.

Removendo a tampa do joystick, fica mais fácil pressionar os botões Direcionais sem o risco de uma diagonal. Aqui, mostramos um controle de Phantom desmontado. Se quiser repetir o truque, evite tocar as partes metálicas da placa e certifique-se de que conseguirá remontar tudo depois.

3 No final de toda essa correria, é preciso enfrentar a bola. O sapo pode suspendê-la no ar e arremessá-la, dar chutes ou socos — enfim, usar todos os recursos. É uma tarefa difícil, pois ela movimenta-se rapidamente e sem um padrão definido.

4 A grande vilã Dark Queen está no topo desta torre, que o sapo escala subindo nos poleiros. A torre está dividida em pedaços que giram conforme ele se movimenta para a direita ou esquerda, o que permite posicionar os poleiros. Nessa escalada, será preciso saltar bolas espinhudas, enfrentar monstrinhos ou nuvens que tentarão derrubá-lo com seus sopros. Contra esses perigos, use os bastões amarelos para agarrar-se (evitando ser soprado) ou como arma, já que é possível arrancá-los da torre.

5 No alto da torre, Dark Queen o espera. Muito ágil, ela transforma-se num furacão e depois, em rodopios mais lentos, fica dançando de um lado para o outro. Seus movimentos não têm um padrão definido, mas eles param por alguns instantes — e é aí que você deve partir pra cima dela com socos, pontapés ou cabeçadas. Se você conseguiu chegar até aqui neste jogo animal, vencer a vilã não será nada de extraordinário. Sendo assim, boa sorte!

LANÇAMENTO: GAME GEAR, O VIDEOGAME PORTÁTIL.

Como transformar sonhos em realidade.

Agora você pode planejar os presentes dos seus filhos para o Natal, aniversário e até dia da criança. É só ir até uma loja de brinquedos autorizada, e entrar para o Clube Amigos da Tec Toy.
Você escolhe um dos brinquedos Tec Toy especialmente selecionados, e um plano para pagar, que pode ser de 6 a 12* meses sem juros. Você paga o preço à vista, mas dividido em parcelas que só sobem se o preço do fabricante subir. E no fim do plano recebe o brinquedo, com a garantia da Tec Toy, o maior fabricante de brinquedos eletrônicos do país.
Entre já para o Clube Amigos da Tec Toy.

CLUBE AMIGOS DA TEC TOY

Central de Atendimento ao Associado. (011) 831-2266

* em agosto, estão disponíveis somente planos de 6 meses.

• Ofertas de acordo com o Projeto Nº 04/00/001/91 aprovado pelo Ministério da Fazenda. • As mercadorias aqui mencionadas têm suas quantidades limitadas na forma do artigo 48 do Decreto 70.951/72, que regulamenta a operação. • Os planos disponíveis estão limitados à prévia autorização da Coordenadoria de Sistemas da Fiscalização.

EDITORA AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Sílvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editora: Belinda Santos
Supervisor de Arte: Michel Spitale
Diagramadores: Celso Gama, Sônia Regina Aversa
Colaboradores: Arte - Eliana Manso Bastos e Renata Borges Soares **Revisão** - Thais Helena de Souza Juarez **Fotografia** - Ivan Carneiro, Ivson, Martin Gurfein, Nicola Labate e José Santana Werner Rodrigues **Ilustrações** - Priscilla L. Farias, Silvio Vitorino **Consultores** - Christian Zaharic, Marcelo Hayashida, Marcos Roberto de Lima Ioió, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira **Texto** - Deborah Peleias **Correspondente Internacional** - Angelo Ishi (Japão)

PUBLICIDADE

Diretor: Romeu Andreatta Filho
Supervisora: Rosangela Cassilio
SP-Contatos: Ana Maria S. T. Lobo, Claudia Solano, José Estevão Favaro
RJ-Contato: Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Marcelo Pires

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE
Diretor Geral: Carlos Alberto Araújo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

SERVIÇOS EDITORIAIS
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral
Abril Press-Gerente: Judith Baroni
Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emílio Rondeau (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretor Responsável: Liége de Lima Dória Castelli

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, Telex (011) 83178, Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. da Passagem, 123, 8.º ao 11.º andares, CEP 22290, tel.: (021) 546-8282, Telex: (021) 22674, Telegramas: Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista: OUTUBRO 91 **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel.: (011) 823-9222

ANER IVC

Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

GAME

Jogos de Verão

Columns

RECORDES MASTER SYSTEM

Jogo	Pontos	Nome
Alex Kidd in Miracle World	5 043 200	Sandro do Amparo Machado, BA
Black Belt	9 999 900	Walnete Machado, RJ
Castle of Illusion	999 990	Mauro Minoru Tanaka, SP
Eswat	304 300	Gustavo dos Santos Savão, SP
Ghouls and Ghosts	1 134 300	Mauro Minoru Tanaka, SP
Jogos de Verão — BMX	164 300	Rafel Ângelo R. Gonçalves, SP
Moonwalker	999 990	Bruno Maciel Fonseca, MG
	999 990	Eric de O. Cavalcanti, PE
	999 990	Fernando Lepone, SP
	999 990	Flavio Maciel Fonseca, MG
	999 990	Leonardo Maciel, MG
Poseidon Wars 3D	116 734	Érico G. Hack, PR
Shapes and Columns	732 750	Mauro Minoru Tanaka, SP
Shinobi	2 555 650	Gustavo dos Santos Savão, SP
Thunder Blade	2 759 000	Valério Frederico de Oliveira, RJ
Vigilante	99 900	Alexandre Arnellas Vidal, RJ
	99 900	Mauro Minoru Tanaka, SP
Zillion 2	9 999 999	Alexandre Arnellas Vidal, RJ
	9 999 999	Mauro Minoru Tanaka, SP

Eswat

Poseidon Wars 3 D

OVER

Adventure Island

RECORDES NINTENDO

1942	355 050	Alex de S.D. Magalhães, RJ
Adventure Island	182 080	Moisés L. Margotto, ES
Code Name Viper	131 560	Renato Rabay Dutra, SP
Karate Kid	9 999 990	Leonardo D. Fernandes, RS
Mickey Mouse	1 235 700	Davi Fraga Alves, SP
Rad Racer	67 197	Adriano Granato Santana, SP
Robocop 1	481 008	Gustavo G. Vivancos, SP
Simpsons	212 710	Walter Amaro M. de Sá, RJ
Super Pitfall	9 999 500	Eduardo Dias Aquino, MG
	9 999 500	Eduardo Fonseca, SP
Top Gun I	172 200	João Batista de O. Vargas, SE

Super Pitfall

Top Gun

Alex Kidd

RECORDES MEGA DRIVE

Alex Kidd	9 990	Ricardo Hideki Aizawa, SP
Altered Beast	26 100 000	André Luís L. de Paula, SP
Castle of Illusion	1 074 700	Fernando Ferreira Matias, SP
Ghouls and Ghosts	1 587 000	Eduardo S. Santocchi, SP
Moonwalker	999 900	Elder William da Silva, SP

Moonwalker

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

FLUIR
Surf

BODYBOARD
Bodyboard

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia - Esoterismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

FAMA
Música e Ídolos

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação, Publicidade e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479. TEL.: (011) 211-7866. Telegramas: Editabril/Abrilpress

Rio de Janeiro
Rua da Passagem, 123, 8.º andar CEP 22290. Fone: (021) 546-8282, RJ. Telex 2122674 EDAB BR

Los Angeles (EUA)
1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077. Phone: (213)474-7851

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990/5993. Telex (00) 237670. FAX: (001212) 983-0972

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42.66.31.18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99

PUBLICIDADE

Brasília-DF: Espaço Com. Integrada e Cons. Ltda. Fones: (061) 223-2134/226-3644 FAX

Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia

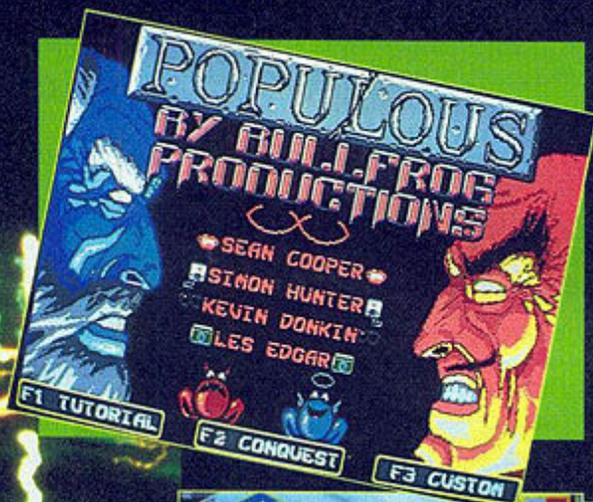
Região Sul: Print Sul - rua Barão do Triunfo, 720/801, CEP 90060. Fone: (0512) 23-9528, Porto Alegre - RS; (0482) 44-8224 Florianópolis - SC; (041) 252-4333 e 252-6794 FAX, Curitiba PR

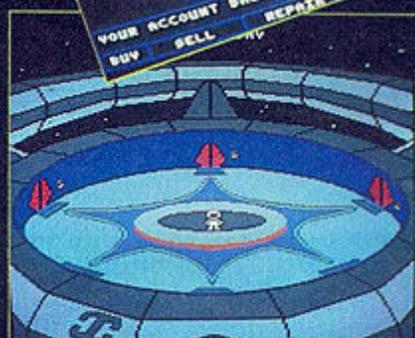
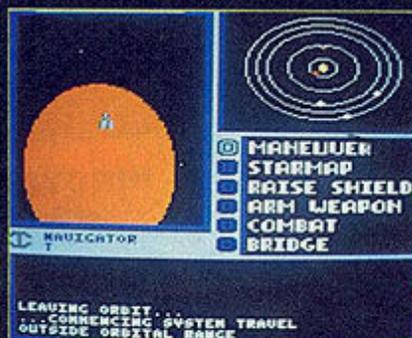
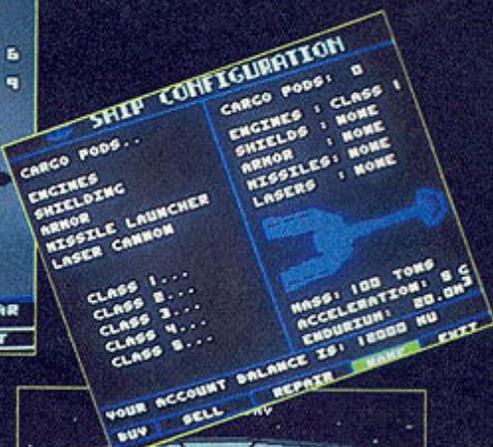
Norte/Nordeste: Toda-Mídia Representações Ltda. Fones: (081) 465-1883 e 465-1856 FAX - PE

COMPUTER GAMES

Conheça os novos jogos que a Brasoft está lançando

POPULOUS

Este jogo é a sua chance de bancar o Dono do Mundo. Em *Populous* você fará o papel de Deus, comandando e protegendo os Walkers — seres de boa índole que são seus seguidores. Controlando os fenômenos da natureza e alterando a topografia dos terrenos, você criará condições para que as populações de Walkers floresçam, criando casas, plantações e vilas. Mas tudo seria muito simples se fosse só isso. As forças do mal também têm suas populações, e você precisa evitar o crescimento delas — senão elas dominarão os pacatos Walkers. Quem comanda o mal é o computador, que lançará mão dos mesmos recursos que você — terremotos, chuvas e outras catástrofes naturais — para eliminar seus seguidores. Para quem gosta de jogos estratégicos, este aqui é um para jogar por muito tempo, pois são centenas de diferentes mundos para povoar.

STAR FLIGHT

A civilização de um planeta muito distante descobre ser descendente da humanidade. Eles mandam uma expedição à Terra para estudar suas origens, e você é o comandante. Aí começam as aventuras de *Star Flight*, um jogo de estratégia com pitadas de luta ao melhor estilo *Guerra nas Estrelas*. Primeiro você terá de formar e treinar sua tripulação para esta viagem, que será muito longa. No trajeto em direção à Terra, sua nave terá de pousar em planetas estranhos para obter suprimentos e combustível. Em alguns deles você encontrará povos amistosos, como os Velox — que têm a aparência de insetos — ou os Thriynn, esquisitos, porém dóceis. Com estes aliens será possível trocar minérios, ou outras riquezas que você possui,pelo combustível. Mas haverá planetas hostis, como os dos Ulek e Gazurtóides, onde conversar não adianta: será preciso lutar com eles e saqueá-los.

TOP SECRET

THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND

Como entrar na casa do governador, se há um bando de cachorros bem na porta? A resposta é simples. Na floresta, pegue a pétala amarela: ela tem um efeito sonífero. Na cozinha do bar, pegue a carne. Dê as duas coisas para os cachorros e eles vão cair no maior sono, facilitando sua entrada na casa.

Para comprar um barco, você precisa ter dinheiro. Vá ao armazém, passe uma conversa no velhinho, e ele lhe mostrará seu cofre cheio de dinheiro. O ancião abrirá o cofre duas vezes, o suficiente para você decorar a combinação. Depois ele sairá da sala, e você poderá aproveitar para abrir o cofre e pegar o dinheiro. Pois é, ser pirata tem dessas coisas.

Na ilha dos macacos você encontrará um macaquinho. Dê cinco bananas para o bichinho, e ele o seguirá até a grande cabeça do macaco. Abra a porta, puxando o nariz do totem do lado esquerdo, e o macaquinho irá ajudá-lo a entrar por ela — ele vai se pendurar no nariz e a passagem estará livre.

MSX

HINOTORI ***(MSX 2.0 Megaram)***
Existem senhas específicas que lhe darão poderes ou objetos especiais durante o jogo. Para usá-las, tecle F1 e duas vezes os comandos HOME/CLS.
ILOVEHINOTORI - fará você ficar invulnerável, exceto contra as paredes
FULLITEMDAYOON - dará todos os objetos necessários para mudar de fase na hora que quiser
SUPERBALL - dará as cinco pedras mágicas que deveriam ser apanhadas durante o jogo. Chegando à sexta fase sem elas, o jogo não termina
METALSLAVE - dá 200 penas para comprar a arma que quiser
VINICIUS DO AMARAL
São Paulo, SP

NEMESIS
Estas password só poderão ser usadas uma vez durante o jogo. Elas lhe darão todas as armas. Anote aí:
primeira fase - MOMOKO
segunda fase - CHIC
terceira fase - AKEMI
quarta fase - TEIA
LUCIANO FERREIRA ALVES
São Paulo, SP

ZANAC
Quando aparecer a tela de apresentação, tecle a seqüência C, A, N, A, Z. Quando apertar a barra de espaço, terá outra arma — que agirá junto com a normal. Mas se você pegar outro poder, a arma especial não funcionará até que ele acabe.
GUSTAVO YUKIO OHASHI
São Bernardo do Campo, SP

ARCADES NA VIDGAME ERA SÓ O QUE FALTAVA!

A VIDGAME é a locadora de games mais avançada do Brasil. Sempre atenta às novidades, a locadora conta agora com o que há de mais interessante em games: O ARCADE. Muito mais versátil do que um fliperama, pois você tem a opção de trocar o console e o jogo, o ARCADE já se tornou um sucesso na VIDGAME.

Você pode adquirir o seu equipamento completo na própria VIDGAME: ARCADE - TV PANASONIC ESTÉREO 20" - CONSOLE. E ainda tem a opção de escolher entre o NEO GEO e o SUPER NES - a última geração em games.

Você não pode ficar para trás. Instale já um ARCADE em sua loja.

No NEO você joga com o maior cartucho que existe. Ele é quatro vezes maior que um cartucho comum, devido a enorme quantidade de memória que contém. O **NEO GEO** é um super console que funciona com um arranjo de 32 bits, e processa jogos de até 330 megabits. Ele é demais!

Ninja Combat • Nam 75 • Super Spy • Magician Lord

O **SUPER NES** (Super Famicon) é o mais recente lançamento nos E.U.A. Você joga com uma resolução gráfica de 512/488 e pode ter no vídeo 256 cores diferentes, num total de 32.768 cores. O **SUPER NES** é super colorido.

Super promoção o seu preço de lançamento!

F Zero Race • Final Fight • Ultraman • Super Mario World • Gradius III • Big Run • Bombuzal • Actraiser

OUTROS TÍTULOS

GAME GEAR • Shapes and Coluns • S. Monaco • Psycho World • G-Loc • Wonder boy

GAME GEAR

E MAIS...

- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Assessoria ou Franchising para locadora de vídeos interessadas em games.
- Venda de cartuchos para todo o Brasil, via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.

Av. N. S. de Copacabana, 1.133 - L. 108 - Copacabana - Tel.: (021) 267-0543 - CEP 22070 - Rio de Janeiro - RJ
Rua Visc. de Pirajá, 411 - sl. 202 - Ipanema - Tels.: (021) 287-0949/521-8497 - Fax: (021) 287-0949 - CEP 22410 - Rio de Janeiro - RJ

AVENTURAS DA TURMA DA MÔNICA QUE NÃO ESTÃO NO GIBI.

"SALVE O SANSÃO" - O "telível Cebolinha" fica atirando coelhinhos para baixo, e você tem que ajudar a Mônica a apanhá-los.

mônica

ESQUERDA
PULA
8 Níveis
SELEÇÃO
DIREITA

Tamanho natural

"CEBOLINHA CONTRA O CAPITÃO FEIO" - Ajude o Cebolinha a derrubar com seu estilingue os monstrinhos que o Capitão Feio mandou para poluir a terra. Mas cuidado que esse vilão ataca pelas costas.

Tamanho natural

MINI GAME

Olha só que confusão na Turma da Mônica: de um lado Cebolinha contra o Capitão Feio, e de outro Cebolinha e Cascão aprontando com a Mônica. São os novos Mini Games da Tec Toy, cheios de emoção, aventura, musiquinhas e com várias fases de jogo. Só que ao invés de correr nas bancas, corra até a loja mais próxima.

TEC TOY

O máximo em Mini Game